



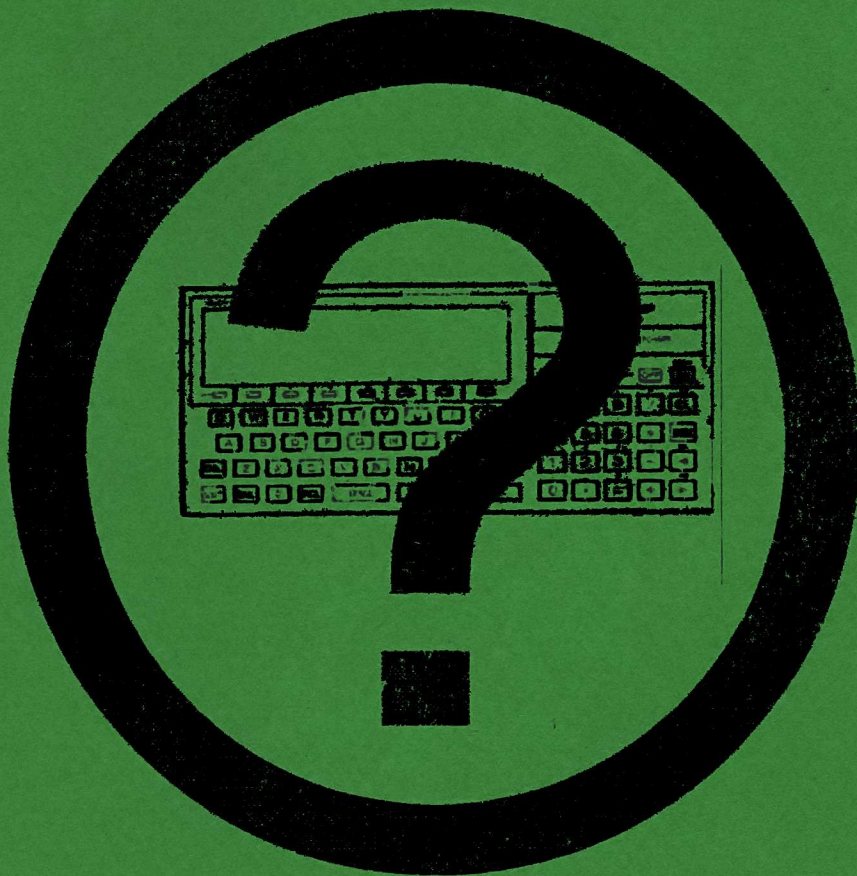
Nr. 3



Offizielles Organ des PC-1600 Userclubs



01/94



Das Usertreffen in Emstek

Wie sieht's aus mit dem 'Klüppchen'

Neue Impulse - Neue Software - Neue Mitglieder

Anwendungsprogramme - FreiBits

TabellenKALKulation -  $e = m \cdot c^2$

Clubgeschichte - (k)ein Ende in Sicht?!

Mau, Mau oder Mau!

StatusPro 3

Do not sale !

## Intro

### dschie. eytsch

Hallo Freunde des schlechten Geschmacks, schneller Autos und guter Computer!

Die Nr. 3 unserer gnadenlos superguten Zeitschrift liegt in Euren Händen. **Wie**, Ihr habt nichts von einer dritten Ausgabe gewußt? **Was**, Ihr habt keinen Artikel dafür geschrieben? **Wer**, hat keine kleine Spende dem Redaktionsteam zukommen lassen?

Schämt Euch, schämt Euch. Ein bißchen mehr Beteiligung haben wir nach der zweiten Ausgabe der ZU SPÄT schon erwartet. Es kann leider nicht oft genug gesagt werden:

Die Zeitschrift und der Club tragen sich nur durch die Beteiligung aller Mitglieder.

Das fehlende Engagement hat uns natürlich in einige Bedrängnis bei der Zeitschriftenerstellung gebracht. Nicht nur, daß wir uns so viele Artikel selber aus den Fingern saugen mußten, noch schwieriger war es, sich immer neue Synonyme für Autoren auszudenken, die gar nicht vorhanden sind. Trotz alledem glauben wir, wieder einen guten Wurf gemacht zu haben.

Gehen wir mal kurz quer durch, mit was wir Euch diesmal verwöhnen:

Dr. SoftProff von der Firma MOVIE-SOFT erklärt genau wie sein neuester Programmknüller STATUS PRO III funktioniert. Um freundliche Beachtung wird gebeten. Die Clubgeschichte klärt alle Unwissenden über die Entstehung des PC-1600 User Clubs auf. Im letzten Heft kurz vorgestellt, nun ist sie ganz da: Die Tabellenkalkulation für den PC-1600. Breiter, tiefer, härter als EXCEL und Konsorten. Ein Bericht über die Kooperationsbereitschaft unseres Lieblingscomputer mit allen Tinten-, Matrix- und Laserdruckern rundet unsere Zeitschrift gekonnt ab.

Und natürlich wieder unsere Kolumnen: "Zur Lage der Nation", Userliste, Programmliste, die Pinnwand, der Testbericht, die Programmsammlung und, und, und ..... was weiß ich noch alles mehr.

Wer angesichts der Tasche, daß er/sie selber nichts dazu beigesteuert hat, nun seine rabenschwarze Seele läutern will, der halte sich an den folgende drei Punkte umfassenden Ablauf-Plan, auf daß er die Absolution erhalte und eingeht in das Reich der glücklich-zufriedenen PC-1600

User:

1) Setze Dich alsbald an Deinen Schreibtisch und verfasse einen Artikel für das ruhmreiche Blatt ZU SPÄT.

oder

2) schicke der armen ZU SPÄT-Redaktion einen kleineren Geldbetrag, so daß Porto, Briefumschläge und alles andere auch weiterhin bezahlt werden können. Auch Sachspenden sind willkommen.

oder

3) schreibe einen Brief an die Redaktion, in dem Du klarstellst, daß Du ohne die ZU SPÄT nicht mehr leben kannst, daß Du die Zeitschrift über alle Maßen gut findest und daß Du auch weiterhin ein getreuer Mitstreiter des Clubs der aufrechten PC-1600 User bleibst.

Wer alle drei Punkte beherzigt (was die Redaktion für absolut unrealistisch hält), der wird auf dem nächsten Clubtreffen, ähh... schon sehen, was er davon hat. Also haltet Euch ran Freunde.

Viel Spaß beim Lesen und läutern wünscht Euch euer **Gernot**

## Inhaltsverzeichnis

Intro .....	2	Achtung, Mau Mau macht süchtig..	7	Wer zu spät kommt, den.....	14
Inhaltsverzeichnis.....	2	News oder Geplantes von KiKiSoft	7	Status Pro, Version 3 .....	15
Impressum.....	2	Patchwork für den PC-1600.....	8	Leerer Raum .....	16
Betriebssysteme .....	3	Görni.....	8	U <sub>n</sub> ser <sub>e</sub> Adressen .....	17
Clubgeschichte .....	3	Pinwand.....	9	FreiBits.....	18
CalCula, der Taschenrechner.....	4	Was war denn da los, auf dem		Das Letzte .....	22
Drucker, Drucker, Drucker.....	5	Usertreffen? .....	10	Das Allerletzte.....	22
Jahreszahl, wie denn, wo denn was		TCall, $e = m * c^2$ .....	11		
denn .....	5	Leichenschmaus.....	13		
Interview mit Dr. Softproff .....	6	Test the Best .....	13		
Bericht zur Lage der Nation .....	6	The latest News .....	13		

## Impressum

### Impressum

Zu Spät - offizielles Organ des PC-1600 Userclubs

Herausgeber: PCUC

Chefredakteur: Görni H.

Stellvertretende Chefredakteure:

KiKi B, Harri R., Christoph L.

Korrespondent in Dallas/Texas:

J.R. Ewing

### Korrespondent in Peking/China:

L.L. Cool J.

technischer Beratung: Kata.Ly Sato

Grafische Gestaltung/Druck:

Art & Deko (c) by KiKi

Vervielfältigung/Vertrieb:

ChriLi, NorskCopyShop

Bankverbindung 00747110815.

Komm Herz Bank

### Redaktionsanschrift:

Gernot Hermenau

Pelmanstr. 36

45131 Essen I

HotLine: 0201-787407

Erscheinungsweise: beliebig, vorzugsweise 1/2 bis ganzjährig (oder gar nicht mehr)

## Betriebssysteme

### Betriebssysteme beim PC-1600

**HRE.** Die Firma Sharp hat während der gesamten Produktion des PC-1600 insgesamt 3 mir bekannte Versionen von Betriebssystemen in die Rechner eingebaut. In einer Speicherzelle im Rechner (auf Bank #0 in Adresse &7FFF) steht die Versionszahl. 130 für die älteste Version, 4 dann 5 für die neueren Versionen. Das ist ja vielleicht schon einigen länger bekannt gewesen.

Doch die Unterschiede habe ich erst jetzt als Assembler Programmier festgestellt. Und die sind zum Teil ganz beträchtlich. Alle IOCS Routinen (Display , Laden , Speichern ,

usw.) laufen erheblich schneller auf einem Rechner mit Version 5 gegenüber einem Rechner mit der Version 130. Auch das Einschalten und Initialisieren läuft bei weitem schneller ab. Mitbekommen habe ich den Unterschied als mein neues Programm (TCALL) auf einem anderen PC-1600 ausprobiert wurde. Mir war es bald als lief ein ganz neues Programm.

Einen Vorteil hat die Sache noch. Laufen die von mir programmierten Programme auf meinem PC-1600 einigermaßen zügig, so laufen sie auf den neueren Versionen hervorragend. Einen Wermutstropfen hat die Sache

jedoch trotzdem. Man muß als Autor von Maschinenprogrammen schon sehr aufpassen, daß man keine undokumentierten Unterprogramme und Bereiche benutzt (manchmal Schade), denn sonst läuft das Programm nur auf seinem eigenen Rechner. Während andere hingegen ihre Batterien tagelang aus ihrem Rechner verbannen müssen, um ihn einigermaßen wieder ans Laufen zu bekommen. Kurzum die letzteren Modelle sind tatsächlich spürbar besser und schneller geworden.



## Clubgeschichte

### Clubgeschichte "Auferstanden aus Ruinen..."

**Gernot Hermenau.** Hier soll, für alle, die es interessiert, mal kurz aufgezeigt werden, wie der Club entstanden ist. Den wenigen, die noch die Anfänge mitgemacht haben, werde ich nicht viel Neues erzählen. Für alle anderen aber...

Angefangen hat alles damit, daß ich mir den PC-1600 gebraucht gekauft habe. Das war 1989, also in der Zeit wo der Spätsommer für den PC-1600 angebrochen war. Drei Jahre war dieser Computer schon auf dem Markt, und es gab Hard- und Software in Hülle und Fülle. Das Dumme war nur, man hatte kein Geld für die Programme und stand allein auf weiter Flur.

Da gab es aber die Büschelzeitschrift in welcher gnädigerweise zu allen PC-1600 Programmen die Adressen des jeweiligen Erzeugers stand. Schnell mal nachgedacht, und einen eigenen Club gegründet, wo sich alle 1600 User austoben können. Auf die dann folgende Werbekartenaktion meldeten sich tatsächlich eine Hand voll User, die sich dann schnell auf zwei bis drei Hände voll erhöhte.

Auch PC-1500 User gehörten dazu. Der legendäre Computer war immer noch häufig in Gebrauch und der

Software-Fundus beinhaltete einen nicht allzu kleinen Anteil an Programmen des PC-1600er Vorgängers. Regelmäßig wurden Userlisten, Programmisten und Rundschreiben an alle User verschickt, um alle Mitglieder auf dem laufenden zu halten. Ein

Problem am Club war die ziemlich unregelmäßige Beteiligung seitens seiner Mitstreiter. Dies führte zu langen Intervallen bei



den Briefwechseln und schließlich auch zu einigen Absprüngen. Durch regelmäßige Neuzugänge die durch Werbepostkarten und Zeitschriftenannoncen geworben worden waren, wurde dies kompensiert.

Ein anderes Problem für mich war die finanzielle Seite der ganzen Angelegenheit. Als Hauptanlaufpunkt des Clubs hatte ich nicht zu knapp Geld für Porto, Verpackung und Kopien auszugeben. Auf der anderen Seite bekam ich aber auch Software, Paperware, Tips und Tricks so wie ab und an einen kleineren Schein zugesteckt, was mich darin bestärkte, mit dem Club weiterzumachen.

Mitte 1992 kamen wir (KiKi und ich) dann auf die Idee, eine Zeitschrift nur speziell für PC-1600 User

herauszubringen. Es sollte endlich Schluß sein mit den tausend verschiedenen Listen und Rundschreiben. Alles in eine Zeitschrift, nur für einen Computer und ohne Werbung. Das Aus für das Katalogmonster aus Berlin war ein weiterer Grund für die Entstehung der Zeitschrift. Mittlerweile gingen uns auch die User weg, und der PC-1600 Markt war fast tot.

Im September war es dann soweit. Mit großem Täteratä landeten in jedem Briefkasten aller noch vorhandenen User eine Ausgabe unseres Magazins. Dieses schlug ein wie eine Bombe. Die Rückmeldungen, die wir darauf hatten, waren durchweg positiver Natur. Unsere Zeitschrift mit der sinnigen Aussage ZU SPÄT paßte wie die Faust aufs Auge. Alles worauf der Anwender gewartet hatte, war da.

Eine zweite Ausgabe folgte, und die dritte habt Ihr in den Händen. Der Club ist nun mittlerweile drei Jahre alt, und er wird hoffentlich noch ein paar fröhliche Jahre weiterbestehen.

Allen Helfern und Mitgliedern sei an dieser Stelle für ihr Engagement gedankt, ohne das der Club nicht hätte bestehen können. Wir machen weiter und zählen auf Euch.

# ENDE

## CalCula der Taschenrechner

**CHB.** CalCula ist ein weiterer Versuch von KiKiSoft, seine wertvolle Zeit binär zu verschwenden. Es ist ein Programm (selbstverständlich Maschinensprache), mit dem ein Hewlett-Packard-Rechner simuliert werden kann (im Moment noch soll). Er arbeitet nach dem Prinzip der 'umgekehrten polnischen Notation', auch UPN genannt.

UPN ist eigentlich nichts besonderes, ich habe nur von ungefähr 20 Jahren (vielleicht auch nur 18) meinen ersten Taschenrechner, nämlich einen HP-21 bekommen und mich seitdem immer geärgert, wenn ein Taschenrechner nicht mit UPN arbeitete. So auch der PC-1600-Rechnermodus.

CalCula behebt nun diese Lücke. Aber zunächst einmal ein paar kurze Erläuterungen zu UPN. Was ist UPN überhaupt? Andersherum, was ist NICHT-UPN? Die letzte Frage ist einfach beantwortet. Jeder, der schon mal einen NICHT-HP-Taschenrechner in den Händen hielt und dort 2 zu 5 addiert hat, der weiß, wie NICHT-UPN funktioniert (Eingabefolge ist '5 + 2 ='). Prinzipiell also immer erst den Operatoren (+, -, \*, / etc.) eingeben, dann den Operanden.

UPN macht's nun umgekehrt. Ich gebe erst den Operanden ein, dann sage ich dem Rechner, was er damit machen soll (Operator). Das geht allerdings nur dann, wenn man einen Stapel hat, auf dem man mindestens 2 Elemente ablegen kann, die dann mit dem Operator verknüpft werden können. Und den hat CalCula. Er benutzt dazu im Speicher den auch die Standardvariablen A-Z benutzen. Der Stapel kann somit 26 Elemente beherbergen. Das bedeutet auch, daß die Ergebniswerte, die in CalCula auf dem Stapel liegen, nach Verlassen von CalCula im Basic zur Verfügung stehen. Dabei entspricht der oberste Wert auf dem Stapel der Variablen A, der zweite der Variablen B usw.

Der oberste *Stapelwert* wird auf dem Display allerdings als unterste *Anzeigezeile* dargestellt. Wird ein neuer Wert dazugelegt, so verschiebt sich die vormals unterste Anzeigezeile (oberster Stapelwert) in die mittlere

Anzeigezeile (zweitoberster Stapelwert). Es gibt drei *Anzeigezeilen* (die ersten drei des Displays) und eine *Eingabezeile* (die unterste Displayzeile).

Zurück zur Verknüpfung von Operanden mit Operatoren im obigen Beispiel: zunächst lege ich die 5 auf den Stapel (5 und ENTER drücken) dann lege ich die 2 auf den Stapel (2 und ENTER drücken). Liegt beides stabil auf dem Stapel, dann drücke ich die Plusaste '+' und schon liegen nicht mehr 5 und zwei auf dem Stapel, sondern das Ergebnis der Berechnung (7).

Nun werdet Ihr mit Recht behaupten, daß es ein wenig umständlich erscheint, jede Zahl erst mit ENTER auf dem Stapel abzulegen. Aber keine Bange, in die Eingabezeile kann man auch wie gewohnt '5+2' eingeben, dann ENTER drücken und schon liegt das Ergebnis (wieder 7) auf dem Stapel. Dieses '5+2' in der Eingabezeile kann auch etwas komplizierter sein (Klammern sind zugelassen), sollte aber im Moment noch nicht länger sein, als die Eingabezeile. Was dann passiert, das weiß ich nicht mal genau, aber es kann nicht gut sein.

Auf diese Weise kann man eine längere Rechnung immer in Zwischenschritten aufteilen, die wie gewöhnlich berechnet werden und jedesmal auf dem Stapel abgelegt werden. Will man dann das Endergebnis berechnen, so nimmt man immer die beiden zuoberst liegenden Stapelwerte und verknüpft sie miteinander. Ich spreche hier immer von *verknüpfen*, meine aber nichts anderes damit, als z. B. addieren, subtrahieren, dividieren, multiplizieren und potenzieren. Das sind nämlich die in der vorliegenden Funktion lauffähigen mathematischen Verknüpfungen, die CalCula beherrscht. Seid allerdings versichert, daß noch weitere folgen werden. Wer allerdings auf einen echten HP-Rechner in Manier des HP-28SX oder gar 48SX wartet, dem sei an dieser Stelle schon mal das Original empfohlen, das wäre mir wirklich zu viel. Um symbolische Mathematik in Maschinensprache zu programmie-

ren, braucht man pro Tag 72 Stunden mit 9 Tagen pro Woche und eine 20 Stunden-Arbeitswoche beim Brötchengeber (bei vollem Lohnausgleich).

In jedem Fall werden aber noch alle mathematischen Funktionen, die auch der PC-1600 vom Basic her kennt, in CalCula implementiert. Das kann nur noch ein paar Tage dauern.

Es gibt aber noch ein paar Sondertasten, die die Arbeit mit dem Rechner erleichtern können. Da wäre als erstes die RCL-Taste. Um das jeweils oberste Element des Stapels zu löschen, muß nur **RCL** betätigt werden. Ist der Stapel schon leer, dann sagt CalCula das auch mit : *Stapel zu klein*. Nach dem Betätigen und Löschen eines Stapelwertes, nimmt auch die Größe des Stapels um eins ab und alle unteren Elemente werden um ein Element aufgerückt.

Möchte ich die zwei untersten Elemente des Stapels vertauschen, so ist mir die **Doppelpfeiltaste** neben RCL behilflich. An der Größe des Stapels ändert diese Funktion nichts.

Es soll durchaus schon mal vorgekommen sein, daß man mit negativen Zahlen zu rechnen hat (Schoiß Diskopokredit!). Um also die oberste Zahl auf dem Stapel ins Negative abzuwickeln zu lassen, kann ich die **Pfeil nach links-Taste** benutzen (das ist die unter der MODE-Taste). Zweimal negativ wird dann wieder positiv. Es wird mit anderen Worten also das Vorzeichen gewandelt.

Auch haben Menschen schon einmal etwas in Computer eingetippt, was sie eigentlich gar nicht eintippen wollten. Da wäre in dem schönen Beispiel '2 + 5)' die Klammer zuviel. Kein Problem. Krieg' ich wieder mit BS weg. Lange Rede kurzer Sinn: **BS** löscht immer das letzte Zeichen in der Eingabezeile.

Ist mir die gesamte Eingabezeile so dermaßen zuwider, daß ich meine, sie sofort und komplett löschen zu müssen, so betätige ich einfach die **CL-Taste**. Und schwupp, weg ist der Mist.

Eine Taste wäre noch zu nennen, obwohl sie eigentlich jeder schon kennen mußte. Es ist die **MODE-**

## CalCula, die Fortsetzung

**Taste.** Wie in jeder KiKiWare kann man auch CalCula mit MODE wieder verlassen und findet sich sofort auf Basic-Ebene wieder.

Wo ich gerade bei Standards bin. Fast hätte ich die **OFF-Taste** vergessen. Sie dient wie in jeder KiKiWare zum Ausschalten des Rechners, ohne daß er alles vergißt.

Auch für CalCula gibt es den Makro-Interpreter aus DiskWorks. Allerdings könnt Ihr als Makro-Tasten nur Kleinbuchstaben von a-z und das

Ausrufezeichen definieren. Alle anderen Tasten sind erst mal tabu. Vielleicht wird da auch noch dran gebastelt. Aber da in den Berechnungen der Eingabezeile auch Großbuchstaben verwendet werden können, mußte ich dort eine Einschränkung für die Makros hinnehmen. Ich denke aber, daß man sich daran gewöhnen kann, da es auch im DataBrowser so geregelt ist. Zur näheren Erläuterung der Makrosprache empfehle ich die Anwender-

hilfe zu DiskWorks.

Ich glaube, daß ich für diese Version jetzt alles genannt habe, was Ihr benötigt, um mit CalCula arbeiten zu können. Wie gesagt: sollte Euch etwas auffallen, immer sofort meckern (schriftlich).

Euer Christian (KiKi)

## Drucker, Drucker, Drucker

**Gerni.** Die Vielseitigkeit des PC-1600 machen seine vielen Schnittstellen und damit Optionen aus. Vor allem die RS-232C Schnittstelle hat es in sich. Bei uns wird sie hauptsächlich als Transfile benutzt, um sich an einen PC anzudocken. Auch der Akkustikkoppler oder ein anderer PC-1600 ist möglich, aber was das Beste ist, wissen die meisten gar nicht: Es läßt sich nahezu problemlos jeder moderne Drucker anschließen.

Dabei ist es egal, ob es ein Nadel-, Tinten-, Laser oder Thermodrucker ist. Der PC-1600 ist variabel und läßt sich an jede Druckmaschine anschließen.

Worauf ist also zu achten? Erst mal schauen, mit welcher Schnittstelle Euer Drucker ausgestattet ist. Ist es eine serielle Schnittstelle, habt Ihr keine Probleme mehr. Ist es eine parallele (Centronics), so müßt ihr Geld bezahlen. Habt Ihr beide Anschlüsse, so entscheidet Ihr Euch

für die Serielle.

Es ist deshalb so wichtig beim Kauf eines neuen Druckers, auf die "Serielle" zu achten, weil die netten Signale, die der 1600 aussendet, ebenfalls seriell sind. Wenn nicht, muß eine Elektronik im Kabel sein, die die seriellen Signale in parallele Outputs umwandelt. Und das kostet etwas.

Ihr habt Euch also einen Drucker mit RS-232C gekauft. Jetzt braucht man nur noch das Verbindungskabel, welches SHARP CE-1601L heißt. Ganz billig ist das nicht. Kostet als Original neunzig (90) Mücken.

Besser ist es, sich die Teile einzeln zu kaufen oder ein bereits vorhandenes SHARP-Kabel umzulöten. Wie genau das von uns gebrauchte Übertragungskabel aussieht und wie die Pin-Belegung ist, entnehme man dem SERVICE MANUAL für den PC-1600. Die entsprechende Seite kann bei der Redaktion angefordert

werden.

Jetzt nur noch die Geräte verbinden, ein kurzes Programm (3-Zeiler) eintippen und starten, und schon kann man in der Druckerkunst ganz oben Mitmischen. Und das Tollste: mit dem Text+ Programm hat man auch programmtechnisch den richtigen Editor, um schnell und komfortabel den Drucker voll auszunutzen.

Ich selber habe so einen HP 500C an meinen 1600 angeschlossen und habe keine Probleme damit. Auch mit meinem vormaligen Nadeldrucker STAR LC24-10 gab es keine Schwierigkeiten, bis auf den erhöhten finanziellen Aufwand zum Kauf einer parallelen Schnittstelle. Die funktioniert im Endeffekt genauso, kostet aber schlappe 180DM.

Genauere Auskünfte, wo es die Schnittstellen gibt, und wenn Ihr sonst noch Fragen habt, bekommt Ihr über die Redaktionsadresse.

## Jahreszahl, wie denn, wo denn was denn

**H.REM.** Jeder PC-1600-Besitzer weiß, daß sein Rechner intern Datum und Uhrzeit speichert und weiterzählt. Aber wohl kaum einer vermutete, daß auch die Jahreszahl in den Tiefen der Speicherzellen ruhen sollte. Gefunden habe ich sie beim Durchblättern meines Maschinensprachehandbuches. Dabei ist mir aufgefallen, daß im Aufzeichnungsformat von Dateien auch die Jahreszahl enthalten sein soll (laut Autor).

Also Debugger aktiviert und besagte Adressen im FCB (File Control Block) untersucht. Einige Bits verknüpft und 1980 dazu adiert. Und... (Enttäuschung war groß) es kam nur 1986 heraus. Also ältere- und neuere-, Maschinen- und Basicprogramme getestet. Immer die selbe Zahl. 'Was dachte der Autor dieses Buches sich dabei, als er dieses niederschrieb', war mein erster Gedanke. Bis mir die Erleuchtung kam

und ich zufällig den Umschlag des Buches betrachtete. Es war aus dem Jahre 1987 und der Autor hatte es vermutlich schon 1986 verfaßt. Meine Schlußfolgerung daraus: wahrscheinlich paßte es zufällig mit der Jahreszahl, da der PC-1600 immer an dieser Speicherzelle denn gleichen Wert (beim Speichern und Laden) einfügt. Kurzum, die Jahreszahl ist und bleibt in diesem Rechner eine Sage.

## Interview mit Dr. Softproff

**ZU SPÄT:** Wir sind im Gespräch mit Dr. SoftProff, leitender Angestellter der Firma MOVIE-Soft. Guten Abend Herr Doktor.

**Dr.Soft:** ...äh, guten Abend.

**ZU SPÄT:** Als führendes Unternehmen in Sachen PC-1600 Programme haben Sie sicher schon viele Programme auf den Markt gebracht. Welche wären denn da zu nennen?

**Dr.Soft:** Bekannt wurden wir durch ein Berechnungsprogramm für Sporttaucher namens DIVER DOWN. Es ermöglichte dem Benutzer komplizierte Tauchzeitberechnungen durchzuführen, um eine sichere Tauchgangsplanung zu gewährleisten. Desweiteren wurden bei MOVIE-Soft verschiedene Spiele anderer Firmen modifiziert und an den PC-1600 angepasst, wie z.B. SPACE-PILOT 2 oder ATLANTIS, beides von einer tollen Firma namens CPA, die auf dem PC-1360 aktiv waren. Ich sag' mir immer, besser einen SHARP, als überhaupt keinen guten Computer, hahaha, äh, außerdem wollte ich...

**ZU SPÄT:** Und natürlich ist es Ihre Firma auch gewesen, die so viele

User mit dem STATUS PRO 3 Programmsystem beglückt hat.

**Dr.Soft:** Ja ja, natürlich. Damit ist uns der größte Coup gelungen. Auch wenn das jemand von der KiKi-Soft nicht glauben will. Das Programmsystem ist in seiner Leitungsfähigkeit wirklich bombastisch. Wir sind da in eine richtige Marktlücke gestossen.

**ZU SPÄT:** Nun ist der PC-1600 ja nicht mehr der jüngste. Sieben Jahre hat dieser Pocketcomputer schon auf dem Buckel. Ist es nicht langsam an der Zeit sich nach einem Nachfolgemodell umzusehen? Wie sehen sie die Chancen für den PC-1600 in der Zukunft.

**Dr.Soft:** Lassen Sie sich sagen, daß die Leistungsreserven dieses Computers nahezu unerschöpflich sind. Wir stehen mit der Hard- und Softwareentwicklung gerade mal am Anfang des Möglichen. Mit den neuen Programmen in Maschinensprache ist der erste Schritt in die richtige Richtung getan. Wir hoffen in Zukunft durch weitergehende Programmentwicklung den PC-1600 an den aktuellen Standards anzupassen.

**ZU SPÄT:** Da haben Sie sich aber einiges vorgenommen.

**Dr.Soft:** Das ist richtig. Aber angesichts der Software-Produktionen unseres Werkes, und denen der Konkurrenz hege ich keinerlei Zweifel, das auch in Zukunft der Markt für Softwareprodukte sich gut halten wird.

**ZU SPÄT:** Welche anderen Firmen konkurrieren denn mit Ihnen?

**Dr.Soft:** Konkurrieren ist vielleicht nicht der richtige Ausdruck (lacht), aber es sind da ein paar Software-schmieden zu nennen, die durchaus gute Arbeit leisten. KiKi-Soft, HR-Soft und P.L.-Soft sind hier die wichtigsten.

**ZU SPÄT:** An welchem neuen Software-Projekt arbeiten Sie gerade?

**Dr.Soft:** An keinem.

**Zu SPÄT:** Bitte was ???

**Dr.Soft:** Ich mache gerade Urlaub. Wenn es ein neues Projekt gibt, wird es Ihre Zeitschrift als erste erfahren.

**ZU SPÄT:** Sicher, sicher. Vielen Dank für die Märchenstunde, Herr Doktor.

## Bericht zur Lage der Nation

### “Zur Lage der Nation...”

her... haben wir folgendes zu sagen: Sie ist alles andere als gut. Halten wir uns nicht lange an den Tatsachen auf, daß der PC-1600 Markt tot, der Computer schon sehr alt ist und fast niemand ihn mehr benutzt. Das dürfte jedem schon bekannt sein, und deshalb gibt es ja auch den PCUC (PC-1600 User Club) um allen angehenden Usern zu helfen. Was ist also los im Club?

Nicht viel, ist die Antwort, und damit meinen wir, wie im Intro besprochen, die Beteiligung und die Kontinuität der einzelnen Mitglieder. Wir hatten nach der Herausgabe der Zeitschrift eigentlich an ein bißchen mehr Beteiligung der User gedacht.

Nun ja, falsch gedacht. Oder besser: partiell falsch gedacht. Denn ein paar User haben sich löblicherweise hingesetzt und mitgeholfen. Aber das Gros der User hat einfach nicht reagiert. Wir hoffen, daß sich das

nach dieser Ausgabe bessert, denn alle Anzeichen deuten auf eine supergute kommende Zeit im Club hin. Hier ein kleiner Ausblick.

Eine Anzeige in der Zeitschrift c't hatte den erwünschten Erfolg gebracht. Wieder sind einige neue User dazugekommen, welches unseren rückläufigen Mitgliedertrend aufgefangen hat.

Unsere Softwareschmieden werden jetzt und in Zukunft weitere gute und schnelle Programme für den PC-1600 entwerfen. Dieses Heft zeigt dies in deutlichster Form.

Der Club hat in nächster Zeit Gelegenheit, innerhalb einer auflagenstärkeren Zeitschrift Werbung für sich zu machen. Wir rechnen mit einer Verdoppelung der

Mitgliederzahlen und natürlich findet wieder ein Clubtreffen statt (s. Pinwand).

Der PC-1600 hat noch lange nicht ausgespielt. Mit den neusten Programmen ausgerüstet, ist dieser Computer ein Tausend-sassa, wie er im Buche steht. Allen Usern, die noch nicht die neusten Programmentwicklungen, die in den letzten Ausgaben angeboten wurden, installiert haben, sollten dies schnellstens nachholen. Es lohnt sich.

Sollte wider Erwarten auf diese Zeitschrift nur eine geringe Reaktion folgen, wird der PC-1600 User Club seine Tätigkeiten vermindern (Zeitschrift weg, Bumms!) oder den Betrieb ganz einstellen (Totaler Bumms!).

Aber das wollen wir doch nicht, oder?



Es geht voran!?

## Achtung, MauMau macht süchtig!

MAU MAU von HR-Soft

**HR. MAU MAU** ist ein Kartensimulationsspiel für einen Spieler gegen den Rechner. Das Programm ist nur lauffähig mit einer RAM-Erweiterung in Slot 1 mit mindestens 16 KB. Es wurde vollständig in Maschinensprache programmiert und läuft auf allen Betriebssystemen (1.3, 4.0, 5.0) des PC-1600. Falls MAU MAU nicht auf Gernots Best-Games Diskette ist, wird es mit BLOAD "(Laufwerk):MAU MAU" gestartet. Nachdem das Titelbild erscheint, werden links oben die vom Computer gemischten 6 Karten gezeigt. Rechts oben liegt die aktuelle Spielkarte auf die die anderen Karten der Farbe oder der Wertigkeit nach, abgelegt werden müssen. Links unten befinden sich die Karten des Spielers. Rechts unten wird die Kartenmenge des Rechners angezeigt.

Ziel ist es jetzt, so schnell wie möglich seine eigenen Karten abzu-

legen. Ist das Spiel gewonnen, wird die Summe der noch verbliebenen Karten des Verlierers zusammengezählt und in einer Spielendwertung eingetragen. Der Spieler, der am meisten Punkte sammelt hat verloren! Karten bei MauMau haben die Farben Karo, Herz, Pik und Kreuz. Die Wertigkeiten liegen bei 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König und Ass. Liegt als letzte Karte ein Bube, wird der Punktestand des Verlierers verdoppelt. Die Wertigkeit einer Karte wird durch ihre Zahl bestimmt. Bilder wie Buben besitzen den Wert 2, Damen 3, König 4 und Asse den Wert 11. Sonderfunktionen besitzen die 7, die 8 und der Bube. Wird die Sieben gelegt, werden dem gegnerischen Spieler 2 Karten zugesteht. Bei einer 8 muß der gegnerische Spieler aussetzen, dabei hat der Spieler die Möglichkeit mehrere Karten hintereinander abzulegen. Bei gespielten Buben darf man eine Farbe

seiner Wahl wählen. Alle Eingaben im Spiel werden mit der Taste "ENTER" bestätigt. Hat man keine Möglichkeiten mehr, Karten abzulegen, wird mit der Taste "Z" eine neue Karte vom Stapel zugespielt. Es besteht während des Spieles Zugzwang. Es muß also immer eine Aktion erfolgen. Mit der Taste "MODE" kann das Spiel jederzeit verlassen werden. Mit der Taste "OFF" schaltet der Rechner sich ab, bei einem Druck auf die "ON" Taste fährt das Programm an der gleichen Stelle fort, an der es mit der OFF-Taste beendet wurde. Bleibt der Rechner einige Zeit unbenutzt, so schaltet er sich automatisch ab. Bei einem erneuten Druck auf die "ON" Tasten schaltet der Rechner sich wieder ein (siehe OFF/ON).

Viel Spaß bei MAU MAU von HR-Soft.

## News oder Geplantes von KiKiSoft

News oder geplantes von KiKiSoft

Jeder wird sie inzwischen kennen, die Programme **DataBrowser**, **TimeWorks**, **DiskWorks** und das Abfallprodukt **PatchIt**. Jeder hat schon mal damit gearbeitet und festgestellt, daß sie *eigentlich* ganz gut sind. Aber wenn ...

Genauso ging und geht es auch mir. Zunächst mal was schlechtes. Wahrscheinlich werde ich an PatchIt nix und nie mehr was ändern. Es ist eben nur ein Abfallprodukt und funktioniert ja auch zufriedenstellend.

DiskWorks funktioniert bekanntermaßen schon auf vielen Brüdern des kleinen Bruders PC-1600. Aber es gibt nichts, das man nicht noch besser machen kann. Da es mir die Makros angetan haben, dachte ich mir, daß ein Autostart-Makro und ein Auto-End-Makro, jeweils frei konfigurierbar vom Benutzer, ganz nützlich sein könnten. Insbesondere das Aufrufen beliebiger Programme ließe sich damit ein für alle mal ohne neue Programmierarbeiten erledigen zu lassen. Ebenfalls kann sich jeder damit DW nach dem Aufruf auto-

matisch so konfigurieren, wie er es benötigt (z. B. serielle Schnittstelle einstellen).

Ein Makrobefehl, der die Menüebene auswählen kann, ist ebenso geplant. Die Hex-Funktion zum Ansehen von Files soll das Ende der Files besser erkennen. Denkbar wäre obendrein, DW über die serielle Schnittstelle von einem anderen PC-1600, auf dem ebenfalls DW läuft, fernsteuern zu lassen (leichtere Datenübertragung). Eine verbesserte File-Info-Funktion kann manchmal auch gut gebraucht werden. Nicht nur das Datum, sondern auch die Uhrzeit, der Filetyp, wo steht's auf der Diskette etc. (vielleicht auch noch die ersten paar Bytes aus der Datei) gehören in die Anzeige. Fertigstellungstermin: sag ich nichts zu. Habe noch nicht mal damit angefangen. Wenn jemand noch Ideen darüber hinaus haben sollte, so bitte an mich weiterleiten.

TimeWorks sollte sich beim Start automatisch den nächsten Alarm aus der Default-Datei herausuchen und aktivieren. Das mit den Makros könnte man auch hier mal einbauen.

Für den DataBrowser hingegen gibt es einige Planungen für 'Verbesserungen', die allerdings den Nachteil haben, daß sie nicht so ganz einfach zu realisieren sein und somit bestimmt noch etwas auf sich warten lassen werden.

Zunächst mal will ich die Menüstruktur abändern, da einige neue Funktionen hinzukommen werden. Load und Save von Dateien. Karteikarten sollen in Zukunft auch in DataBrowser eingegeben und editiert werden können. Die Druckfunktion soll erweitert werden. Datensätze sollen gelöscht werden können.

Das hört sich vielleicht nach nicht viel an, ist es aber und wann es fertig wird, kann ich Euch echt noch nicht genau sagen. Das hängt auch von meiner Zeit ab. Ob es jemals fertig wird, ist auch nicht endgültig geklärt, das wird die Lust und die Zeit bestimmen.

## Patchwork für den PC-1600

### PatchIt V1.0 by KiKiSoft

Langsam werdet Ihr Euch fragen, was ich denn sonst noch so alles mache, denn hier liegt schon wieder ein neues KiKiSoft-Programm vor. Aber keine Sorge, ich bin völlig normal geblieben, es hat sich nur ergeben, daß ich endlich einige interne Projekte (TimeWorks und PatchIt) soweit fertiggestellt habe, daß auch andere Leute als meine Wenigkeit damit arbeiten kann.

PatchIt (PiT) ist nicht unbedingt für jedermann zu gebrauchen, es war für mich gedacht als kleine Hilfe beim Programmieren. Wie häufig mußte ich mal an Dateien (BASIC, ML oder ASCII) einige Bytes ändern. Insbesondere bei Programmen von anderen Programmierern (Ditze und Co) mußte ich immer mit Peek und Poke zur Sache gehen.

Das ist nun vorüber. PatchIt schließt genau diese Lücke. Man kann damit beliebige Dateien laden, bekommt sie angezeigt, kann darin blättern und suchen, einzelne (oder mehrere) Bytes verändern und anschließend wieder abspeichern (unter einem beliebigen Namen).

```
D000,00 C3 90 D4 FF †É‡
```

```
D004.00 10 00 00 00
```

```
D008,00 C1 17 00 00 -
```

```
INF xxx FND LOD SAV ADR
```

PiT wird über die inzwischen bekannten Funktionstastenmenüs gesteuert. Folgendes Menü steht zur Verfügung:

INF gibt Auskunft über die geladene Datei (wenn eine geladen wurde) und die wirkliche Länge der Datei, den noch freien Speicher und die Uhrzeit. Hat man genug von der

Info, kommt man mit einer beliebigen Taste wieder zurück in die Befehlsebene.

xxx mach überhaupt nichts und mir fällt auch nichts ein, was man da noch gebrauchen könnte (vielleicht fällt Euch ja was ein).

FND Wurde eine Datei geladen (LOD), kann mit FiND nach Bytefolgen gesucht werden. Nach der Ausgabe 'Suchkette:' können maximal 4 hexadezimale Bytes eingegeben werden. Wenn nach einer kürzeren Kette gesucht werden soll, dann muß die Eingabe mit MODE abgebrochen werden. PiT legt dann mit der Suche los.

Wurde was gefunden, so wird die Anfangsadresse angezeigt: 'gefunden ab : ????' und der Eingabecursor blinkt.

Wird mit ENTER bestätigt, geht die Suche weiter, ansonst ist die Suche beendet und man findet sich im Hauptmenü wieder. Wird beim 'Weitersuchen' nichts mehr gefunden und das Ende der Datei erreicht, so wird das auch angezeigt ('Ende erreicht!').

LOD dient zum Laden einer Datei. Der Dateiname muß so eingegeben werden, wie das Sharp-Handbuch es verlangt (z. B. S2:TXT). Wenn alles klar geht, dann wird die Datei angezeigt (wie oben angedeutet). Sollten an einer vorher im Speicher befindlichen Datei Änderungen durchgeführt worden sein, so wird vor den Laden gefragt, ob diese Änderungen verworfen werden sollen.

SAV Dient zum Speichern einer Datei aus dem Speicher. PiT kann also auch eine Kopie einer Datei

anlegen. Erst laden, dann abspeichern ohne eine Änderung oder eben mit nach vorheriger 'Pätscherei'.

ADR ermöglicht die Eingabe einer Speicheradresse innerhalb der geladenen Datei. Liegt die Adresse außerhalb des gültigen Bereichs (unterhalb oder überhalb), dann piept's ein wenig. Ansonsten wird die neue Adresse samt Inhalt angezeigt.

ENTER ist zwar keine Menüfunktion, aber trotzdem da und wichtig. Nach ENTER wird die oberste Zeile angezeigt und unter dem ersten Byte der Zeile blinkt der Cursor. Damit kannst Du jetzt die oberste Zeile ändern. Wenn Du vom Ändern genug hast, dann empfehle ich MODE oder ein weiteres mal ENTER. Wer keinen Bock hat, die Änderungen im Hex-Modus einzugeben, der betätigt einfach die Doppelpfeiltaste (links neben RCL) und kann fürderhin alles im ASCII-Modus eingeben. Für Texte eine feine Sache.

Wird inmitten einer Zeile gewechselt, so wird immer wieder die ganze Zeile von Beginn an ausgegeben und kann im jeweils anderen Modus wieder modifiziert werden.

Dann gibt's noch die KiKiWare-Standard-Tasten: OFF schaltet aus, MODE beendet immer eine Aktion. Mit den Cursortasten kann zeilenweise (hoch, runter) geblättert werden. Cursor-rechts springt an's Ende der Datei, Cursor-links an den Anfang.

Tja. lange Rede, kurzer Sinn. Das war's und viel Spaß wünscht

Christian

## Görni

Gernot H. stellt sich vor.

Damit Ihr auch mal seht, von was für Saftnasen Ihr hier bedient werdet, haben wir hier einen der Chefredakteure mit einem kurzen Steckbrief abgebildet. Ein ganz normaler Typ mit einem perversen Hobby.

Name: Dr. Soft-Proff<sup>1</sup>

Alter: unbekannt (wahrscheinlich 24)

Beruf: ewiger Student

Hobbys: außer den bekannten Sachen, Tauchen, lesen, Bier-Frühstücken, Muß tun.

Besonderes Kennzeichen: Kaffeetasse am Rucksack

Familienstand: noch zu haben

Lebenstraum: ein Haus auf jedem



Erdteil, no-limit-Credit-Card, welche es einem ermöglicht, auch im 24ten Semester jedem Menschen mit einem Ihr-könnt-mich-alle-mal-Blick zu begegnen.

<sup>1</sup> In Wirklichkeit gibt's natürlich keinen Dr. Saft-Proff. Es handelt sich um ein Pseudonym von Gernot Hermentau (Anmerkung der Redaktion).



## Essen, Dr. Soft-Proff

Die Erstlingsausgabe der ZU SPÄT liegt in streng limitierter Auflage, in Zeitschriften-Form in der Redaktion vor. Alle, denen die lose kopierten Seiten der Nr.1 nicht schön genug sind, können eine geheftete Ausgabe beziehen. Um 3DM Rückporto wird gebeten. (Man bedenke den Sammlerwert dieser Spezial Edition).

**Kata Ly Sato, Haufenweise Sonderpreise?**

Zu unserem Projekt, den Firmen billig ihre PC-1600 Artikel abzuramschen, ist folgendes zu sagen: Es hat nicht geklappt. Obwohl einige mitgemacht haben. ECPS hat keine oder nur noch ganz wenige Artikel mehr, und Bajic schickte uns Listenpreise zu. Tja Leute, da bleibt nur noch der Flohmarkt und die Zeitung. Wer also Artikel auf diese auffindet, sofort die Redaktion (Hotline, Anrufbeantworter) benachrichtigen. Neue Artikel werden dann auf der Pinwand verhökert. Es besteht die Möglichkeit billig 2.5" Disketten zu bekommen. Wir wollen eine Sammelbestellung machen. Also, alle Bedürftigen bitte melden!

P.S. aktuelle Preise von Bajic, Flensburg:

64KB ohne Batterie 249,- DM

mit Batterie 299,- DM

128KB ohne Batterie 499,- DM

mit Batterie 549,- DM

256 KB ohne Batterie 849,- DM

mit Batterie 899,- DM

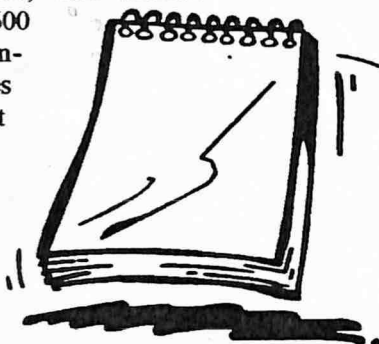
30% Ermäßigung bei 3 Abnahmen. Bitte möglichst schnell schriftlich an die Redaktion wenden, damit wir den Kauf koordinieren können (RA-BATT!!!!!!!!!!)

## Emsteck, Görni

Neusten Gerüchten zufolge, soll bei HR-Soft ein Programm in der Mache sein, welches dem PC-1600 das Sprechen beibringen soll. Nach letzten Erkenntnissen, soll das Programm allerdings sehr speicherintensiv sein

## Rüttenscheidt, GH

Alle User, die Berichte für die nächsten ZU SPÄT's schreiben wollen, haben, tun, werden gebeten dies in TEXT+ Format zu erledigen. Auch andere Computerformate auf Diskette sind möglich. Ihr erspart uns damit eine Menge Arbeit bei der Verarbeitung im Rechner. Allen bisherigen Einsendern von Beiträgen müßen wir leider mitteilen, daß es uns aus zeitlichen Gründen nicht möglich war, die geschickten Texte in den Computer einzutippen. Die Berichte



samt Schaltplänen und Programm Listings sind aber für Interessenten über die Redaktionsanschrift in kopierter Form zu beziehen. Folgendes wird angeboten:

- Akku Entladungsspannungsmesser für den Analogport des PC-1600, Schaltplan für die Hardware, Programm Listing, graphische Darstellung des Entladungsverlaufes auf dem Plotter.

- Batterie/Akku-Tester für den PC-1600 und den Plotter. Listing

- Menü-Gestaltungsbeispiel, BASIC, Listing

- RTTY-Empfänger für PC-1500 mit Analogport (auch für PC-1600?)

## GH, Rüttenscheid

Franz Fischbach, Kurt-Moosdorferstr. 16, 63694 Limeshain 1 sucht noch Programme für sein Hobby als Amateurfunkler. Wer kann diesen Wunsch befriedigen? Bitte meldet Euch bei ihm.

## Essen, Redaktionsteam

### Danksagung ChriLi Norskopypshop

Jetzt muß es endlich mal gesagt werden. Im Namen der ZU-SPÄT-Redaktion und aller User sprechen wir Herrn Christoph Linnemann aus Emstek (ChriLi NorskCopyShop, siehe Impressum) unseren größten Dank für die Vervielfältigung und den Vertrieb der jetzigen und der letzten ZU SPÄT aus. Klasse Leistung, Christoph. Wir hoffen, das Du uns auch weiterhin mit Deinen vertriebstechnischen Leistungen erhalten bleibst, so das wir noch lange die druckfrische ZU SPÄT aus dem hohen Norden bekommen werden.

und so auch nur einen geringen programm-technischen Nutzen haben. Der Tonprozessor soll aber durchaus in der Lage sein Sprache gut verständlich wiederzugeben. Mit der Fertigstellung des Programms ist

so bald nicht zu rechnen, da der Autor im Moment beruflich und familär sehr gebunden ist.

### Berlin, Mr. X.

Die Gerüchte über den Verbleib, sowie die jetzige Tätigkeit des Herrn Büschel reißen nicht ab. Wo auf der einen Seite behauptet wird, Büschel wäre mit Frau und Sohn nach Amerika ausgewandert, halten sich auf der anderen Seite hartnäckig die Meinungen, daß Herr Büschel nach wie vor aktiv in Deutschland tätig ist. Alle, die aktuelle Informationen zu diesem brisanten Thema über Deutschlands ersten und letzten Verlags-Chef für Pocketcomputerliteratur haben, werden gebeten, dies der ZU SPÄT-Redaktion mitzuteilen. Eure Informationen, die wir auf Wunsch vertraulich behandeln, werden mit einem Buch freier Auswahl

aus dem Büschel-Verlag honoriert.

P.S.: Wie der Redaktion zuletzt noch mitgeteilt wurde, weilt Herr Büschel nach wie vor in Deutschland. Er hat sich mit einem Herrn Kaufmann zusammengetan und bringt jetzt mit ihm gemeinsam eine Zeitschrift namens "mobil-magazin" heraus. Das Layout ist nicht viel besser geworden, die viele Werbung ist geblieben, und am Kiosk kann man das Heft auch nicht kaufen. Die Redaktion hat ein Angebot erhalten, eine feste Seite im Magazin für den PC-1600 zur Verfügung zu haben. Was haltet ihr davon?

### Essen, Dortmund, die Redaktion

Wie aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreislern verlautete, hat Dr. Softproff sich beim Inlingua-Sprachinstitut für einen Rethorik-Grundkurs angemeldet.

Wir bitten die manchmal schwer verständliche Satzkonstruktion und die umgangssprachlichen Füllworte seines in diesem Heft abgedruckten Interviews zu entschuldigen

## Was war denn da los, auf dem Usertreffen?

Clubtreffen des Pc-1600 Userclubs am 5. Februar 1994 in Emstek

Am Samstag dem 5. Februar war es wieder soweit. Unser diesjähriges Clubtreffen fand im hohen Norden, in der Nähe von Oldenburg (Niedersachsen) statt. Mit dabei waren diesmal natürlich Gernot, unser PC-1600 Clubleiter, Peter Lawatsch, Autor zahlreicher Fischel Bücher, Christoph Linnemann, aktiver User (schreibt jeden Tag zig Kilobyte Texte auf dem Sharp), Sönke Nisen aus München, neuestes Mitglied und begeisterter 1600ter Anwender und last but not least meine Wenigkeit, Harald Richter (HR-Soft). Christian Becker (KIKI-Soft) mußte leider kurzfristig absagen.



Als dann gegen halb Zwei Uhr nachmittags alle da waren und ihre Workstations angeschlossen hatten, ging es wieder richtig los. Sönke wurde von Gernot erst einmal mit einer Flut von ungefähr 6,5 MB! PC-1600 Software konfrontiert.

Auch jede Menge Hardware Infos kamen dazu, so daß Sönke doch ganz schön aus der Puste kam. Auch Peter hatte jede Menge Infos in Form von Paperware zusammengetragen und in Form eines ca. 100 seitigen Buches über den PC-1600 mit dem besten Tips und Programmen die je erschienen sind (ein super empfehlenswertes Buch) aufgearbeitet.

Auch ich konnte meine neue Tabellenkalkulation TCALL und neue Projekte vorstellen.

Bei Kaffee und Kuchen am Nachmittag und Vesper am Abend verging die Zeit wie im Flug. Selbst als am späten Abend noch neue Projekte und die Erscheinung der neuen ZuSpät besprochen wurde, kam noch keine Erschöpfung auf.



Erst als die Uhr Fast Mitternacht anzeigte, konnte man den Mitgliedern leichte Ermüdungserscheinungen ansehen. Aber nichtsdestotrotz hat es sich wieder einmal gezeigt, wie gut so ein Treffen doch allen Beteiligten gefallen hat. Und man war sich einig, wieder so etwas zu organisieren.

Mein Rat auch an alle, die diesen Artikel lesen. Man kann nur wirklich jedem empfehlen, der noch ein bißchen mit seinem PC-1600 arbeitet, an einem solchen Clubtreffen teilzunehmen. Es ist es allemal Wert.

Euer Harald Richter

**HRCHB** Ein Traum ist wahr geworden. Von heute ab muß man nicht mehr den großen Bruder zu Rate ziehen, wenn man mal eben ein wenig kalkulieren möchte.

TCALL heißt die Lösung und wurde im September 1993 in der Version 1.0 von der Softwareschmiede HR-Soft aus Emstek vorgelegt.

Im ZuSpät Nr. 2 wurde ja schon so etwas angedeutet und das Prinzip beschrieben. Hier nun die genaue Beschreibung der Version 1.0 von TCALL.

Zunächst mal die Leistungsmerkmale: TCALL ist komplett in Assembler geschrieben und belegt ca. 8 KB Speicher. Es arbeitet dann, wenn in Slot 1 eine Speichererweiterung von 32 KB steckt. Das Arbeitsblatt von TCALL besteht aus 13 Spalten mit je 35 Zeilen. Jede Zelle (es sind insgesamt 455) kann maximal 32 Byte beinhalten. Der Inhalt einer Zelle darf aus Text, Zahlen oder Formeln (oder aus einer Kombination von Zahl oder Formel und Text) bestehen.

Das besondere an der Darstellung des Arbeitsblattes wird jedem alten PC-1600-Hasen sofort in's Auge stehen (tut nicht weh). TCALL benutzt einen eigenen Zeichengenerator und kann somit nicht nur 4 sondern gleich 5 Zeilen mit 30 Spalten darstellen. Etwas kleiner die Schrift, aber man kann auch mehr gleichzeitig sehen. Das erhöht die Übersichtlichkeit.

Und es ist nicht etwa so, daß diese Art der Darstellung langsamer ist, als die 4-Zeilige. Durch geschickte Optimierungen ist es gelungen, die Ausgabegeschwindigkeit stark zu erhöhen.

Von dem Arbeitsblatt werden immer 4 Spalten mit den jeweiligen 5 Zeilen dargestellt. Am linken Rand des Displays erscheint die Zeilennummerierung (0 bis 34). Möchte man die Spaltennummer angezeigt bekommen, so muß man die Doppelpfeiltaste betätigen. Es erscheint so lange die Numerierung in der obersten Displayzeile (hier A bis M), bis die Taste wieder losgelassen wird.

Von jeder Zelle werden immer nur

die ersten 8 Zeichen angezeigt. alle weiteren können im Zelleneditor in der untersten Displayzeile eingesehen und bearbeitet werden.

Die aktuelle Zelle wird immer eingerahmt dargestellt.

Weitere Zellen werden angezeigt, wenn man mit den Cursorstasten in die entsprechenden Richtungen 'rollt'. Dabei kann das Rollen noch durch die Control-Taste (CTRL) bzw. die Shift und Control-Tasten beeinflusst werden. Mit der Control-Taste wird um den Displayinhalt gerollt (in die entsprechende Cursorstasten-Richtung). Mit Shift und Control wird an das Ende oder den Anfang des Arbeitsblattes positioniert.

Wenn man vollständig die Orientierung verloren haben sollte, dann bringt einen CTRL-H wieder an die Position A0 im Arbeitsblatt.

Und jetzt zu den Zellen des Arbeitsblattes. Alle Zeichen, die über die Tastatur eingegeben werden können, werden auch hier akzeptiert. Die Zeichen über den Funktionstasten natürlich in Kombination mit der Shift-Taste.

Eine Eingabe kann entweder direkt über die Tastatur erfolgen oder erst mit RCL der Zelleneditor aufgerufen werden. In jedem Fall wird der aktuelle Zelleninhalt an der untersten Displayzeile angezeigt und kann bearbeitet werden.

Eingaben werden prinzipiell an den bestehenden Inhalt angehängt. Wenn man einzelne Zeichen löschen möchte, so geht das nur über die BS (BackSpace)-Taste.

Beliebige Zeichen können im Editor überschrieben werden. Dazu einfach mit den Cursorstasten in der Editorzeile das zu überschreibende Zeichen anwählen und mit dem neuen überschreiben.

CL löscht im Editor die gesamte Eingabe und der Eingabecursor steht wieder in der ersten Spalte der Editorzeile.

Wird CL aus dem Arbeitsblatt und nicht aus dem Editor heraus betätigt, so wird ebenfalls der Inhalt gelöscht und der Zelleneditor bietet die

Möglichkeit, die Zelle neu einzugeben. Mit MODE kann hier gerettet werden. Dann werden alle neuen Eingaben verworfen und der ursprüngliche Wert der Zelle wird wieder reanimiert.

Steht das in der Zelle, was vom Benutzer beabsichtigt war, so sollte er die Eingabe mit ENTER abschließen. Möchte er es sich noch anders überlegen, so besteht auch die Möglichkeit, die Änderungen mit der MODE-Taste zu verwerfen.

Wer das gesamte Blatt nicht mehr benötigt, der kann es mit CTRL-C löschen. Er wird jedoch vorher noch gefragt, ob er das denn wirklich möchte:

#### Arbeitsblatt löschen (J/N) ?

Bei 'J' ist alles zu spät und die Daten weg. 'N' kann die Rettung bedeuten.

Auch im Editor kann die Spaltenanzeige über die Doppelpfeiltaste aktiviert werden (für Formeln oft wichtig!).

Eine wichtige Funktion für das Arbeiten mit TCALL ist die Kopierfunktion für gesamte Zelleninhalte. Dabei werden unabhängig vom Inhalt der Zelle alle Zeichen kopiert.

Zum Kopieren muß sich jedoch zunächst einmal eine Zelle gemerkt werden. Das geht mit der Tastenkombination CTRL-M (M wie merken).

Hat man eine Zelle derart gepuffert (es erfolgt keine Anzeige, der Benutzer muß es schon wissen), so kann die gemerkte Zelle wieder mit CTRL-K (K wie kopieren) an eine beliebige andere Stelle abgelegt werden.

Der Inhalt der gemerkten Zelle wird dadurch nicht beeinflusst.

Wie schon oben angedeutet, kann man in einer Zelle Zahlen und Texte oder Formeln und Texte kombinieren. Die Texte werden dann als Kommentarte aufgefaßt, wenn sie von der führenden Zahl (oder Formel) durch ein Ausrufezeichen (!) getrennt werden. Das kann sich als sehr nützlich erweisen, wenn man einzelne Felder im Arbeitsblatt mit Kommentaren kennzeichnen will:

238! Beitrag Lebensversicherung 09/93

So, und nun mal endlich zum Thema Formeln. Eine Formel muß zunächst einmal immer mit einem Gleichheitszeichen (=) beginnen. Dann kann die Formel aus beliebigen Additionen, Subtraktionen, Multiplikationen und Divisionen bestehen. Die Berechnungen können mit Klammern entsprechend kompliziert werden. TCALL behält immer den Überblick.

Aber die einzelnen Operanden einer Formel können nicht nur aus festen Zahlen bestehen, sondern auch eine Referenz auf eine andere Zelle enthalten. Diese Referenzen werden über die Spalten und Zeilennummer eingegeben. Die erste Zelle hat die Adresse A0 (Spalte A, Zeile 0).

Somit könnte eine Formel folgendes Aussehen haben:

$=A1+A3/100*B4*(A6+A7)$

Wenn man eine Formel eingibt, die Referenzen auf andere Felder enthält, so muß die Berechnung der Formel unter Umständen mit CTRL-B gestartet werden (nach der Eingabe und Bestätigung durch ENTER).

Das mit der Berechnung von Formeln ist eine gefährliche Angelegenheit (nicht gerade für's Leben, aber immerhin für die Zahlen). Zellen, die Formeln mit ausschließlich Konstanten enthalten (fest eingetragene Zahlen: 3\*4) werden sofort nach der Bestätigung mit ENTER neu berechnet und behalten ihren Wert dementsprechend.

Auch wenn Formeln mit Referenzen eingegeben werden, erfolgt eine anfängliche Berechnung des Ergebnisses. Wird aber später eine Referenz (Zelle), auf die in der Formel verwiesen wird, neu eingegeben, so wird die bezogene Formel nicht neu berechnet. Dazu dient dann die Tastenkombination CTRL-B (B wie berechnen).

Führt man an dieser Stelle keine Neuberechnung durch, so kann das Arbeitsblatt an einigen Stellen fal-

sche Zahlen (Ergebnisse) enthalten (dehalb: gefährlich)

TCALL bietet auch einige zusätzliche Funktionen an, die sich auf einen Zellenbereich beziehen können. Da sind

$=\#SUM(A1:A13)$  - Summe A1 bis A13

$=\#DIV(A1:A13)$  - Durchschnitt A1 bis A13

$=\#MIN(A1:13)$  - Minimum A1 bis A13

$=\#MAX(A1:A13)$  - Maximum A1 bis A13.

Die Referenzangaben bezeichnen die linke obere und die rechte untere Ecke eines Blattbereiches.

Diese Funktionen können in die Formeln einbezogen werden:

$=\#SUM(A1:B3)*4/A2$

Nun ist niemand unfehlbar (hallo Papst), und möchte dementsprechend (ungern) auf Fehler aufmerksam gemacht werden. Dezent aber präzise wie immer kommt TCALL mit einer Lösung daher.

Hat man bei einer Funktion einen zu großen Datenbereich angegeben (z.B. A30:A40), dann gibt's die Meldung:

**Datenfeld zu groß**

Ist in der Formel ein Fehler so wird das in der Zelle selbst durch die Meldung

**\* Fehler \***

angezeigt. Als Beispiel sei z.B.  $=5*4/\%$  genannt.

Dann gibt es noch die Meldung

**Syntax-Fehler,**

die anzeigt, daß die Eingabe der Formel nicht ganz korrekt abgelaufen ist. Da ist z.B. der Fall zu nennen, wenn man eine Referenz auf eine Zelle mit einem Kleinbuchstaben (a1) bezeichnet hat oder einen größeren Bereich angegeben hat, als das Arbeitsblatt es zuläßt (>M oder >34).

Was nutzen die kompliziertesten Arbeitsblätter, wenn man sie nach

jedem Start von TCALL neu eingeben muß. TCALL hilft auch hier und bietet die Möglichkeit, Arbeitsblätter zu speichern (CTRL-S) und wieder zu laden (CTRL-L). Der Dateiname muß dann hier in Sharp-Norm eingegeben werden (z.B. S2:AUSGABE.CLC).

Dabei können selbstverständlich wieder Fehler auftreten. Sie werden dann mit den gleichen Nummern bezeichnet, wie im Sharp Handbuch üblich.

Und jetzt noch eine kleine Übersicht über die Tastenfunktionen:

Cursorstasten - Bewegen innerhalb des Arbeitsblattes

CTRL-Cursor - Displayweise bewegen

SHIFT-CTRL-Curs. - Anfang/Ende

CTRL-L - Laden eines Arbeitsblattes

CTRL-S - Speichern eines Arbeitsblattes

CTRL-H - Cursor Home (nach A0)

CTRL-C - alle Zellen löschen

CTRL-B - gesamtes Blatt neu berechnen

CTRL-M - Zelle merken

CTRL-K - gemerkte Zelle in aktuelle Zelle kopieren

RCL - Zelleneditor

Doppelpfeil - Anzeige der Spalteninfo

MODE - beenden des jeweils aktuellen Arbeit-

schrilles und des Programms

CL - aktuelle Zelle wird gelöscht

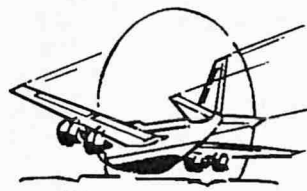
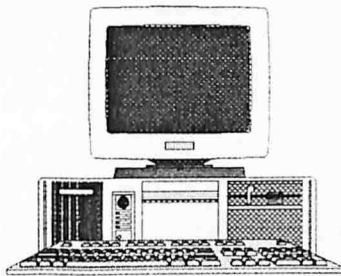
OFF - Rechner wird ausgestaltet

ENTER - Bestätigung einer Eingabe (Editor)

BS - löscht vorstehendes Zeichen (Editor)

SML - Umschalten auf Kleinbuchstaben

Ach ja, bevor es vergessen wird. Das Programm kann man natürlich über den Softwareservice (FreiBits) in Essen bei Gernot beziehen. Es geht selbstverständlich auch über Harald, den Schmied von HR-Soft (Anschrift im Anschriftenteil).



## Leichenschmaus

### Büschel, oder was?

**KK.** Nun, Totgesagte leben länger. Das war das Resümee in einem Artikel der letzten ZuSpät. Und es scheint sich zu bewahrheiten. Als unentwegter Hacker immer auf der Suche nach neuen Hackbereichen, habe ich mir neulich einen neuen Palmtop zugelegt. Um ein wenig Literatur dafür aufzutreiben, schrieb ich einige Firmen an und bat um Information über das jeweilige Lieferprogramm. Unter anderem auch bei einer Firma in Berlin, die ich noch vom Portfolio-Bedarf her kenne (Atari's erster Palmtop-Computer).

Als ich den DIN-A4 großen Umschlag (recht schwer) öffnete, war ich nicht schlecht erstaunt, daß dort ein Heft mit enthalten war, was dem 'alles für Pocket...' von Büschel

recht ähnlich sah (von außen). Etwas merkwürdiges Design, eben ähnlich dem 'alles für...'. Aber auch wieder nicht ganz. Es ist nämlich nicht gelb und auf schmierigem Papier gedruckt, sondern macht richtig was her. Außerdem ist das Wort 'KATALOG' in großen Lettern erkennbar oben auf der Titelseite abgedruckt. Eine ISBN-Nummer und ein Preis (8 Mucken) sind auch abgedruckt.

Aber es ist eben doch ein wenig anders. Nach dem Aufschlagen stellt es sich heraus. Es besteht nämlich aus zwei Teilen. Der erste in der bekannten und geliebten Büschel-Qualität. 'No LayOut' ist auch eine Art, Aufmerksamkeit zu erregen. Der zweite Teil ist dann das neue an dem Ding. Es handelt sich nämlich um eine Kooperation zwischen dem

ADDC (Allgemeiner Deutscher Dummen Club, oder war es ADCC - Allgemeiner Deutscher Computer Club?) und der Firma Kaufmann Mobile Datentechnik. Also von vornherein als Katalog ausgelegt (Steht ja auch drauf). Auch alte Bekannte trifft man im Heft (Teil 1).

Die knapp geschürzte junge Dame, die einen kleinen - ach so süßen - Pocket-Computer hochhält, leicht ihren schneeweißen Busen verdeckt (aber doch nicht ganz, eben so, daß man meint, man müßte doch eigentlich von oben bis zu den Socken schauen können...) und schmachmend lächelnd 'fi..' ääh 'kauf mich' sagt.

Also die alte und geliebte Büschel-Qualität. So ist das mit den Totgesagten.

## Test the Best

### Dr. Soft-Proff Testbericht

Testgegenstand: dataBrowser (dB)  
Copyright (c) 1993 bei KiKi-Soft V0.5.

Klassifikation: multifunktionales Karteikastenprogramm.

Programminhalte: - Suchfunktion

- Editfunktion (in Arbeit)
- Printfunktion (in Arbeit)
- Load/Save Funktion
- Sortierroutine (in Arbeit)

Testart/Weise: Dauer/Power-Overload-Full-Time-Working-Test nach EuroCode EC1600/15 Abs. 24.3

Testcomputer: Same as usual, PC-1600, ROM-Version 5, 32KB + 256KB

Datum: 11.11.1993

Uhrzeit: 11:11:11 Uhr MEZ

Testdauer: 18 Stunden und 'n paar Zerquetschte

Hilfsmittel: 3 Pakete Konfetti, 56 Luftschnitten, zwei Kisten Stauder Pils, eine Flasche Klara Korn, eine Espressomaschine, 2 Bleifische, 1 Block Papier und viel gute Musik.

Testergebnis:

- + flotte Arbeitsroutinen (Maschinensprache)
- + super Programm-Handling
- + schnelle Search/Find-Routine
- + gute Übersicht
- Editor ist leider programmextern
- Druck- und Sortierroutine sind noch nicht fertig gestellt

Gesamtnote: 1.5

Zusammenfassung: Das hat uns gerade noch gefehlt. Nach dem schon wirklich guten Programm TABELLE (Note 2.0) in BASIC, nun die Fort-

setzung aus der Programmwerkstatt KiKi-Soft. Kein blöder Schnick-Schnack mehr mit vorher erstellten Eingabemasken. Einfach das in die Karteikarten ablegen, was man will. Die Suchfunktion findet es schon wieder. Auch wenn dies noch keine endgültige Version (V0.5) ist, so ist man doch schon voll von diesem übersichtlichen und schnellen Programm begeistert. Obwohl noch drei Routinen fehlen (Sortieren, Edit, Print), kann man schon voll mit dem Programm arbeiten. Als Editor wird Text+ in den Programmablauf eingebunden. Bestellen bei KiKi-Soft. Anleitung wurde schon in der ZU SPÄT Nr.2 abgedruckt. Mach weiter so KiKi. Mehr gibt es dazu nicht zu sagen.

## The latest News

**CHB.** Wie erst kurz vor Redaktionsschluß (1. April) bekannt wurde, wird bei KiKiSoft an einer graphischen Benutzeroberfläche für den PC-1600 'gebastelt'. Nach nächtelangen Versuchen gelang es, eine MicroSoft Maus an das Port COM2: (SIO) des PC-1600 anzuschließen und einen kleinen interruptgesteuerten Maustreiber zu entwickeln. Mit der Version 0.07 (Vorvorabversion) der

genialen Software kann jedoch keinesfalls vor Weihnachten 1994 gerechnet werden. Momentan wird noch an einer optimalen Speicherverwaltung gefeilt, die dann auch das Laden von alten CP/M-Programmen (Wordstar, MASM, Turbo-Pascal etc.) gestattet. Die Endversion soll dann ein CP/M-Commando-Interpreter mit graphischer Benutzeroberfläche sein (Maus statt Cursor).

Quo vadis? oder back to the roots.

Für Nicht-Asterix-Kenner zunächst mal die kohlenpottschwarze Übersetzung: **Wo gehsse?**

Es dürfe jedem des harten Kerns der ZuSpät-geratenen inzwischen aufgefallen sein, daß diese Ausgabe nicht nur so heißt, sondern sie auch tatsächlich so herauskam. Woran lag das nur? Neben immensen privaten Problemen, die inzwischen geklärt sind, hatte ich einfach keine Zeit und auch keine Lust, mich einerseits mit dem PC-1600 zu beschäftigen und andererseits mich an den großen Bruder zu setzen und die Ausgabe 3 zu säzzen (der Säzzer).

Wie Ihr vermutlich aus dem Vorhandensein der dritten ZuSpät korrekt geschlossen habt, habe ich es nach mehrmaliger Aufforderung und vielfachem Aufschieben dann doch noch geschafft. Gernot und Harald haben da mit ihrer positiven Beharrlichkeit einen großen Verdienst dran.

Die Gründe für die wenige Zeit und meine privaten Probleme möchte ich jetzt hier keineswegs ausbreiten, aber die Gründe für mein doch recht abruptes Zurückziehen von der Aktivenwelt des PC-1600 Userclubs möchte ich in der gewohnten, umständlichen Art mal 'kurz' darlegen.

Da ich beruflich einen kleinen portablen Rechner benötige, habe ich mal irgendwann den PC-1600, den ich als Student schon erworben hatte, aus der Versenkung geholt und angefangen, ein paar Programme für ihn zu schreiben. In Tateinheit mit Harald's Tabellenkalkulation ist dann daraus auch ein richtig professionelles kleines System geworden (Spiele interessieren mich nicht sonderlich). Nun ergab es sich im September 1993, daß in Dortmund das Kastrat-Technikkauhaus (Name der Redaktion bekannt) neu eröffnet wurde und einige super Sonderangebote aus dem Computerbereich feilbot. Da ich in der Zeit gerade auch halbherzig darüber nachgedacht hatte, mir eine 256KB RAM-Disk für den PC-1600

zuzulegen, wurde ich hellhörig und auch schnell, als ich das Angebot eines PC-3100 von Sharp für 399,- Mücken in der Lokalpresse las. Der Rechner hat nämlich 2 MegaByte (voll geil ey) Hauptspeicher, von dem 640 KiloByte für MS-Dos benötigt werden und die 'restlichen' 1,4 MB als RAM-Disk verbraten werden können. Dazu sind noch ein Texteditor, eine Benutzeroberfläche, eine Tabellenkalkulation, eine kleine Datenbank (a la DataBrowser) und ein Terminplaner mit Alarmfunktion fest im ROM eingebrannt.



**0070815-4711**

Also alles in allem, genau das Ding, was ich mit der 256KB-RAM-Disk für den PC-1600 noch lange nicht gehabt hätte.

Lange Rede, kurzer Sinn. Hin zum Kackstatt, Eurojack auf die Theke und Palmtop in die Tasche. Nachdem alle alten Daten vom PC-1600 heruntergezogen und auf dem PC-3100 aufgespielt waren, hatte der PC-1600 bei mir 'verschissen'. Konnte ich doch jetzt viel mehr damit machen, als vorher mit dem PC-1600 auch nur denkbar gewesen ist.

Der eine oder andere von Euch wird nun vielleicht wissen, daß eines meiner Hobbys die Kurze Welle bzw. der Kurzwellenrundfunk ist. Da ich für den großen Bruder schon einige MS-DOS-Programme hatte, die mir bei der Kurzwelle behilflich waren (Logbuch, Hörerfahrplan, LogDatei etc.) und im Quelltext vorlagen, habe ich sie kurzerhand

umgeschrieben, und war damit auch auf Reisen radioaktiv.

Nun haben große Brüder in Bezug auf die Kurzwelle ein großes Handicap. Sie stören nämlich auf's Übelste den Empfang. Also war erst Papier angesagt und nach der Anhörung dann das Eintippen der neu gewonnenen Information. Erstaunlicherweise hat der kleine große Bruder, nämlich der PC-3100 diesen Nachteil nicht. Er stört fast gar nicht. Und hinzu kommt, daß die Information nun direkt erfaßt und nicht mehr per Papierumweg in den Rechner gelangen kann.

Jetzt ist es so, daß ich meine Kurzwellenstation zu Hause von der Computerstation räumlich getrennt habe und den kleinen großen Bruder immer neben dem Weltempfänger liegen habe. Vielleicht merkt der eine oder andere es schon, so langsam komme ich wieder auf meinen kleinen Bruder zurück. Da der nämlich nur in der Ecke herumliegt (immer schön am Netzteil, damit die letzte Information nicht aus ihm verschwindet) und für das, was ich im Büro mit dem Portable zu machen hätte, eigentlich ausreichen würde, denke ich im Moment darüber nach, ihn wieder zu reaktivieren (schrecklicher Satz).

Also wenn Ihr Glück habt, gibt es nach der halbjährigen Pause wieder ab und an News aus dem Hause KiKiSoft. Aber nur wenn ihr Glück habt und obendrein schön artig seid und ganz viel neue Artikel für eine neue ZuSpät schreibt und uns zuschickt.

Ansonsten gibt es weder neue Software von mir (auch keine neuen Versionen der alten) und erst recht keine Ausgabe vier der ZuSpät mehr. Das ist mein letztes Wort (zumindest in dieser Sache)!

P.S. nach Fertigstellung dieses Artikels wurde der Redaktion bekannt, daß KiKi seinen kleinen Bruder aus der Versenkung holte und reaktivieren konnte.

Hi Freunde,

ich darf mich kurz vorstellen? Mein Name ist Dr. Softproff von MOVIE-SOFT. Ich werde Euch begleiten, um die neuste Programmentwicklung von mir vorzustellen. Die Anleitung habt Ihr in der Hand. Die STATUS PRO 3 Diskette liegt neben Euch? Das PC-1600 System vor Euch auf dem Tisch? Dann kann es ja losgehen.

**STOP! HALT! EINEN MOMENT NOCH!**

Ihr braucht noch eine 32KB Karte in Slot 1 (egal, wie die Karte konfiguriert ist) und mind. 64KB in Slot 2 als RAM-Disk installiert.

Habt Ihr auch das? Wenn ja, kann es jetzt endlich losgehen. Zuerst checken, ob sich die folgenden Progs auf der Diskette befinden. Da wären zu nennen: ST.BAS, STATUS1 - 6.BAS, 2, X, DW, DW.CFG, COPY\_ST.BAS.

Alles da? Es geht nun ab. Vergewissert Euch, daß Ihr auf der RAM-Disk in S2: mind. 16KB freihabt und Ihr Euch im RUN-Modus befindet. Steckt die STATUS PRO 3 Diskette (Seite A) in die Floppy und gebt folgenden Befehl ein: LOAD "X:COPY\_ST.BAS",R

Als dann wird Euer Computer für 34 Sekunden ein bißchen Wirbel machen, und dann ist die Show auch schon gelaufen.

**STATUS PRO 3 IST EINSATZBE-REIT !!!**

Auf dem Bildschirm erscheint das Menue. Ihr könnt nun wählen. Aber zuvor noch ein paar kurze Instruktionen zur Tastenbedienung:

- OFF = der PC-1600 schaltet sich an jeder Stelle des Programms aus.
- ON = der PC-1600 schaltet sich wieder an. Ihr seid wieder an der Stelle, an der Ihr die OFF-Taste gedrückt habt.
- MODE= Wenn Ihr Euch im Hauptmenue (das mit dem extravaganten Programmnamen) befindet, bewirkt diese Taste, daß Ihr aus dem aussteigt und euch selber alleine weiter durch den Computerschungel kämpfen müßt. Es gibt aber einen

Hoffnungsschimmer, wie Ihr wieder reinkommt, siehe nächster Punkt. Ansonsten sorgt MODE dafür, daß man von den einzelnen Untermenues wieder ins Hauptmenue gelangt.

● \$ Diese Taste findet Ihr unter dem Display. Wenn Ihr Euch im Reservetastenmodus römisch Eins befindet, diese Taste drückt und dann noch mit ENTER bestätigt, dann seid Ihr wieder in STATUS PRO 3 zuhause.

So, jetzt weiter mit der Erklärung des Hauptmenues. Bei jedem Menüepunkt (außer bei [D]isk) verzweigt das Menue je in ein kurzes aber leistungstarkes BASIC-Programm (Frefel, Blasphemie! Wer wagt es immer noch in BASIC zu programieren?). Ist man dort schlauer geworden, kehrt man mit MODE wieder ins Hauptmenue (HM) zurück.

Nun zu den einzelnen Menüepunkten:

● [S] = Status. Hier hat man auf einen Blick eine Übersicht über alle Restspeicher- und Optionszustände. Das heißt: Es wird angezeigt, wie groß der BASIC RAM Speicher ohne dieses Programm ist. Man wird darüber informiert, wie groß die noch vorhandenen Speicherkapazitäten von Diskette, RAM-DISK 1 und 2 sind. Das System erkennt sofort, was angeschlossen ist, und wie alles konfiguriert ist. Keine Sorge.

● [B] = Batt. Hier bekommt man die aktuellen Ladezustände von Akku und Batterie mitgeteilt. C für PC-1600 drücken, P für Plotter. Kann, sooft man will, wiederholt werden.

● [T] Time. Der Name sagt es schon. Stunde, Minute, Jahr, Monat und Tag werden angezeigt.

● [OFF] siehe oben.

● [D] Disk. Für alle, die es genau wissen wollen, es heißt DiskWorks und ist nicht auf meinem Mist gewachsen. Das Copyright liegt bei einem guten Kumpel von mir, der mit mir eine Zeitschrift für die letzten aufrechten PC-1600 User macht. Er heißt KiKi. Was dann nicht weniger großspurig als bei mir auf dem Bildschirm erscheint, ist ein

Programmverwaltungssystem, mit dem Ihr fast alle Sorgen beim Programmhandling lös seid.

Die Anleitung bekommt Ihr bei KiKi oder bei mir. Mit MODE kommt Ihr auf alle Fälle wieder zurück.

● [I] Info. Hier wird ein bißchen Theater mit dem Copyright von MOVIE-SOFT gemacht. Außerdem beweißt der Autor des Systems, wie weltmännisch er ist, indem er einen Haufen Softwareschmieden grüßt, mit denen er angeblich mal bekannt war.

● [R] RESET. Ist eine Art Bootprogramm, um nach einem TOTAL RESET wieder ordentliche Zustände im PC-1600 zu schaffen. Damit ist folgendes gemeint: Einstellen von Uhr und Datum, Laden der Reservetasten-Belegung, sowie noch ein paar andere Einstellungen (Wiederholungsfunktion usw.)

● [E] Ende. Der Name sagt es. Man steigt aus dem System aus und macht zu Fuß weiter. MODE hat die selbe Funktion.

Wie sieht denn jetzt der Gebrauch von STATUS PRO 3 aus. Es war ja Absicht, ein System zu schaffen, beidem mit wenigen Tastendrücken jede Prozedur durchgeführt werden kann, ohne daß man das System verlassen muß, um im normalen Anzeigemodus aufwendige Befehlsketten einzugeben. Dies ist möglich. Um Programme auf jedem Medium sei es nun von RAM-DISK, oder Diskette, wähle man den Buchstaben [D] wie DiskWorks und schon ist dieses wirklich klasse Programm present. Von hier aus ist es eine Leichtigkeit, von allen Medien das Gewünschte abzurufen. Tja, jetzt werdet Ihr Euch sicher fragen, wie kommt man denn jetzt wieder zurück? Und das ist der Haken. Man kommt zwar durch Drücken der Dollartaste + ENTER nach der Abarbeitung des gewünschten Programms wieder in heimische Gefilde, aber die eleganteste Lösung ist eine kurze Endabfrage in allen Programmen zu installieren. Das bedeutet natürlich Aufwand, aber ein lohnender. Danach flutscht es nur so mit dem Handling. Folgendes BASIC-Prog

## Status Pro, die andere Seite

einfach an das Ende anfügen.

```
XX1: PRINT "Programm beenden ?  
(J/N)"
```

```
XX2: A$=INKEY$
```

```
XX3: IF A$="J" CLS:  
LOAD"S2:ST.BAS",R
```

```
XX4: IF A$="N" THEN GOTO  
"XXXX"
```

```
XX5: IF A$<>"J" OR<>"N"  
THEN XX2
```

```
XX6: GOTO XX1
```

Das ist eine einmalige Arbeit, und heraus kann folgendes Bearbeitungsbild kommen:

Wir haben STATUS PRO 3 im Hauptmenue mit der Taste OFF ausgestellt und wollen nun am nächsten Tag wieder mit dem PC-1600 arbeiten. Folgendes wollen wir von unserem bestem Freund wissen: Welche Programme befinden sich auf RAM-Disk 2, wie spät ist es, wieviel Speicherplatz ist noch auf den Medien und dann soll noch das Programm XY etwas ausrechnen. Gut. Es folgt folgender Folgenablauf:

- [ON] drücken
- [T] drücken, Uhrzeit wird angezeigt
- [MODE] drücken, zurück ins HM
- [S] drücken, Restspeicherzustände werden angezeigt
- [MODE] drücken, zurück ins HM
- [D] drücken, DiskWorks zeigt die aktuellen Programme auf der RAM-Disk 2 an

● [Pfeil runter] drücken bis Programm XY erscheint

● [ENTER] drücken

● [J] drücken, Programm wird geladen und bearbeitet

● [N] drücken, Programm wird beendet, das Hauptmenue wird wieder angezeigt

● [OFF] drücken, der Computer schaltet sich aus, mit ON wieder einsatzbereit

Mit nur zwölf Tastendrücken haben wir vieles sehr einfach und schnell geschafft. Und es hat gar nicht weh getan. Kein einziges Mal mußte mehr als eine Taste direkt hintereinander gedrückt werden. Der Erfolg liegt auf den Fingerspitzen.

Nun noch etwas für Leute, die auch mal ohne die Hilfsprogramme auskommen wollen, z.B., wenn ein Programm bearbeitet wird, welches man absaven will. Dann kann man natürlich nicht STATUS PRO 3 zu Hilfe nehmen, da das zu bearbeitende Programm dann natürlich gelöscht wird. Zu diesem Zwecke sind die Reservetasten da. Folgende Grundkonfiguration ist immer vorhanden:

```
Ebene I: FILES "XX:" ; LOAD  
"XX: ; SAVE "XX: ; STATUS ;  
XXX ;DSKF "XX:
```

```
EbeneII: POWER AOFF; STATUS 0  
; STATUS 1 ; PCONSOLE ; COPY ;  
TIME
```

Die Befehle FILES; DSKF; STATUS 1 u. 2; POWER und XXX werden sofort auf Tastendruck ausgeführt,

alle anderen müssen mit ENTER bestätigt werden. STATUS hatten wir schon. Damit kommen wir wieder ins HM. XXX lassen wir erst mal weg. COPY ist ein CALL, der eine ganze Diskette auf eine andere überspielt. Nur für Leute, die 64KB freien RAM-Bereich haben. Alle weiteren Befehle stehen im Handbuch.

Und nun zu XXX. Dort steht entweder X: oder S2: . Durch Betätigung dieser Taste wechseln alle medienbezogenen Befehle (FILES, LOAD, usw.) ihre Laufwerksbezeichnung. Aus X: wird S2: oder aus S2: wird X: . So hat man schnell die entsprechenden Befehle zur Hand.

So, das war's schon. Hat ja wohl auch erstmal gereicht. Bleibt noch das obligatorische Schlußwort, wo ich darauf aufmerksam mache, daß ich hoffe, daß Ihr alle viel Spaß an dem Programm habt, und daß ich alle Probleme und Fragen beantworten werde.

Hier nochmal meine Adresse: Dr. Soft-Proff

c/o Gernot Hermenau

Pelmanstr. 36

45131 Essen 1

Macht's gut. PC-1600 forever !!!

**Euer Dr. Saft-Proff**

## Leerer Raum

Dieser Raum mußte leider leer bleiben, da wir ihn kurzfristig nicht als Werbefläche an die Industrie vermieten konnten.

Sollte jemand für die nächste Ausgabe eine Werbe-Idee haben, so sei er hiermit gebeten, sie uns mitzuteilen. Werbeflächen lockern das Erscheinungsbild auf und bringen jede Menge Kohle (Herr Winkelmann möge mir verzeihen).

Also Leute. Her mit Werbung und der Kohle!

Eure innovative und GELDGEILE Redaktion

zum Beispiel eine Werbug der  
katholischen Kirche:

Jesus light. Der ist so  
leicht, der geht sogar auf  
Milch!



## U<sub>n</sub>ser\_e Adressen

So, hier ist sie. Die überarbeitete und renovierte Liste (fast) aller (möglicherweise) interessierter PC-1600-Benutzer und 'Clubmitglieder'. Es sind ja wider Erwarten noch einige neue Adressen hinzugekommen. Sollte etwas mit Eurer Anschrift nicht mehr stimmen (z.B. neue Post-Leid-Zahl, insbesondere Berlin), dann möchten wir Euch bitten, sie uns mitzuteilen. Das erspart uns doch so einiges an Sucharbeit in dicken, vergilbten Büchern.

Wenn sich ansonsten irgendetwas geändert haben sollte (an Euren Interessen, der Ausstattung etc.), dann sind wir selbstverständlich auch hochofrend, wenn Ihr uns das mitteilen könntet. Wir sind zwar gut, aber alles können wir auch nicht wissen!

Eure Redaktion

### **Jürgen M. Klein, Borussiastr. 25, 12099 Berlin**

PC-1600, CE-1600P, CE-1600F, CE-1600E Interface, 128KB Karte, 32KB-Karte, Star NX-1000 Drucker, MZ-800

Interessen: Juristik, Statistik, Verwaltungsprogramme

### **Hans-Wolfgang Bücher, Hohenstein 76, 42283 Wuppertal**

PC-1600, CE-1600P, CE-1600F, 64KB Karte und 32KB Karte

Interesse: Werkzeugmacherprogramme Programme: Schnittdaten errechnen für Bohren, Reiben u.s.w., Lotto, Geometrie, Giroführung.

### **Gerd Fiedler, Schulenburgstr. 7, 13597 Berlin 51**

Pocketcomputersammler der SHARP-Serien PC-12XX-14XX, PC-1500, PC-1600, E-200, E-500, viele Optionen  
Interessen: alles über Pockets, Regeln, Messen, Steuern und Programmiererweiterungen

### **Sebastian Oehms, Schleiermacherstr. 28, 71229 Leonberg**

- PC-1600, CE-1600P, CE-1600F, 32KB u. 128KB-Karten

Systemmaschinenspracheanwendungen für Spezialprobleme

### **Klaus Grün, Petersbergenstr. 46a, A-8042 Graz / Austria**

PC-1600, CE-1600P, CE-1601, CE-161, Cassettenrecorder, kaufmännische, Navigations-, Morse- und Funkprogramme

Interessen: Allg. Interesse an guten Programmen. RTTY/FAX Satelliten-, Wetterkarten- Zeitzeichen-Dekodierungsprogramme

### **Michael Räder, Theodor-Storm-Str. 17, 25541 Brunsbüttel**

PC-1600, CE-1600P, CE-1600F, CE-161, 64KB Modul

Interessen: Amateurfunk, allg. Programme

### **Georg Heining, Teichhuhnstr. 4, 70378 Stuttgart 50**

PC-1600, CE-1600P, CE-1600F, CE-1600E, 2\*32KB

Interessen: noch nicht bekannt

### **Christian Becker, Goebenstr. 10, 44135 Dortmund**

PC-1600, CE-1600P, CE-1600F, 100 KB RAM

Programme für Statistik, Mathematik, Finanz und Elektronik

Interessen: Assembler, Kurzwelle (Rundfunk/DX), Foto

### **Wulf Biebinger, Ungsteiner Str. 22, 67067 Ludwigshafen**

PC-1600, CE-1600P, CE-1600E, CE-1600F, 64KB und 128KB Modul, Diconixdrucker, Akkustikkoppler

Programme: Crossreferenz und Auswertungsprogramme  
Interessen: Sportauswertungen

### **Peter Lawatsch, Am Golfplatz 20, 47269 Duisburg 29**

PC-1600 (80KB), CE-1600P (mit verstärkten Akkus), CE-1600F, CE-516P, Drucker STAR radix 10

Hobbies: Elektronik, Basteln, Familie u.v.m.

Bemerkung: Anwendungsprogramme aller Art, sehr viele Programme, ehemaliger FISCHER-Softwareproduzent (soll keine Beleidigung sein).

### **Harald Richter, Wilhelm Busch Str. 21, 49685 Emstek**

PC-1600, CE-1600P, CE-1600F, 44KB Speicher, 32KB RAM Disk, Druckeranschluß mit EPSON LX 800, Rechnerkopplung ATARI MEGA ST

Programme: Spiele, Plotterprogs (sehr gut), Editoren, Verwaltungsprogramme, usw.

Interessen: Assemblerprogrammierungen

### **Christoph Linnemann, Ostlandstr. 14, 49685 Emstek**

übergangsweise Bachstr. 2, 49681 Garrel, Telefon 04474/5187 bitte vorher erkundigen.

- PC-1600 (intern 128KB, 32KB), CE-1600P (2 mal), CE-1600F

- Hobbies sind Märklin Eisenbahn H0, "Rettungsdienst" und Briefmarken

### **Gernot Hermenau, Pelmanstr. 36, 45131 Essen 1**

- PC-1600 (256KB u. 32KB Karten), CE-1600P, CE-1600F, HP Deskjet 500C, Akkustikkoppler

Interessen: Anwendungsprogramme aller Art, Spiele

### **Artur Kruk, Buchenhöhe 7, 50169 Kerpen**

Komplettsystem PC-1600, 64KB RAM-Disk

Interessen: Anwendungen und Spiele (pfui, der Säzzer)

### **Ilari Assmus, Augustastr. 18, 76137 Karlsruhe**

- PC-1600 + F + P + 32KB + 64 KB

Interessen: Anwendungen + alles

### **Sönke Nissen, Alte Münster Str. 60, 85229 Marktindorf**

- PC-1600 + F + P + 32KB + 64KB

Interessen: Anwendungen + Spiele + alles (völliger Newcomer)

### **Fritz Weingärtner, Hohe Warte 1, 91080 Spardorf**

- PC-1600 + E + F + 1600M + 1601M 1604L

Interessen: DFÜ und Spiele

Programmliste - Jede Menge Freibits

## Anwenderprogramme

Programmname:	Bytes:	Diskette:	Beschreibung:
Astrologie	5741	IIA	Konstellationsberechnung der Sternb.
Ausdehnung	1953	XA	Ausdehnung von Gasen und Körpern
Batterie	777	IIA	Batterie u. Akkutester
Biorythmus	2482	IA	Grafik auf Plotter
Biosimulation	2665	IIIA	Räuber/Beute Simulation
Boerse	25179	IVB	Aktienverwaltungsprogramm mit Charts
Cassette	1296	IA	Cassettendeckelbeschriftung
CEL/FAR	2820	IA	Celsius-Fahrenheitumrechnung
Clock	4104	VB	Uhr mit Kalender und Wecker
Diskoffice	2848	IA	Diskettenverwaltungsprogramm
EAN-CODE	3042	XIIIA	Druck und Anzeige der Codes
Einheiten	6091	VB	Einheitenumrechnung von m,cm,bar,usw
Feiertag	1602	IVB	Feiertagberechnung für jedes Jahr
Giro	3593	XA	Girokontoführungsprogramm
Hexcode	862	IA	Zahleumwandlung Dual in Hex
Kalender	3171	IIA	Kalenderdruck und Datumssuche
Kalender2	2592	IVB	Kalenderberechnung
Kalender3	1153	XIIIA	Kalenderberechnungen
Menue	2000	IA	Programmverwaltung auf Diskette
Moneychange	6583	IIIA	Devisenumrechnung
Power	1114	IIA	graph. Ladungsanz. Akku und Batt
Secret	343	IIIA	Passwordschutz des ges. Computers
Status	757	IIIA	Byteanz. aller RAM- u. Diskbereiche
Status Pro System III	15920	XVIII	Benutzeroberfläche für PC-1600
Tage2Date	1069	VB	Berechnung der Tage zwisch. 2 Daten
Taschenkalender	1880	IIIA	Ausdruck eines Minikalenders
Termin	5007	IA	Terminverwaltung mit Alarm
Uhr	877	IA	Analog und Digitaluhrdarstellung
Uhrzeit	2430	IIA	graphische Darstellung der Uhrzeit
Umfang	901	IIA	Byteumfang eines Progs auf Disk
Vokabel	4825	IB	Vokabellernprogramm mit Abfragen
Wechsel	2050	IIIA	Diskontsatzberechnung von Krediten
Weltuhr	1744	IA	Weltzeitendarstellung mit Karte
Wildcard	2255	IIA	Verwaltungsprog. für RAM-Cards
Zahl1	906	IIA	Zahleumwandlung römisch in arabisch
Zahl2	1239	IIA	Zahleumwandlung arabisch in römisch
Zeiteingabe	860	IIA	Initialisierung d. Zeit beim PC-1600

## Spiele

17und4	2830	IIA	Kartenspiel(ähnlich wie Black Jack)
3D-Laby	2563	XIIB	Labyrinthspiel
6 aus 49	674	VIB	DER Lottotip
Adler	1633	IIB	Knobelspiel mit Münzen
Atlantis	12512	VIB	U-Bootfahrt in 20 Leveln
Bajuware	2567	IIB	Geschicklichkeitsspiel
BJ-DOKUM	26462	XA	Blackjack-Gebrauchsanleitung
Blackjack	13686	VIIA	Blackjack Profi-Trainer
CarRace	3710	XIVA	Autorennen
Chicago	3837	IIB	Würfelspiel mit 3 Wür. gegen Com
Defender	3038	IIA	Schießspiel gegen Meteroiden
Derby	2397	IA	Pferderennen mit 3 Pferden

## FreiBits

<b>Programmname:</b>	<b>Bytes:</b>	<b>Diskette:</b>	<b>Beschreibung:</b>
Drachen	20432	VIIIB	Schatzsuche (Adventure)
Eliza	6022	XIIB	Rede mit Deinem Computer
Enterprise	4941	VIA	Raumschifflandung auf Planeten
Flugsimulator	10863	VIB	Flugreise über die Welt
Galgen	7554	XIIIA	Wörter raten (HR-Soft, ML), klasse
Hangman 1	2763	IIB	Wörterratespiel gegen Computer
Hangman 2	3828	VIB	Hangman eben
Hangman 3	2340	VIIIA	siehe oben
Helon	10901	VIA	Helicopterspiel (vier Level's)
Hirni	2079	VIB	Superhirn
Jackpot	1553	VIIIA	Einarmiger Bandit
Jaeger 90	3156	VIA	Kampfflugeinsatz
Kniffel	5102	XIIB	Würfelspiel
Laby	1318	IA	Labyrinthspiel in 2 Stufen
Luebeck	13580	VIA	Handelssimulationsspiel
Mason	1838	VIA	Geschicklichkeitsspiel
Mastermind	1102	XIIB	Kombinationsspiel
MauMau	12657	XVIA	das Kartenspiel von HR-Soft, ML und klasse
Meer	46049	VIIIA	Mittelmeerreise Grafikadventure
Merker	2470	VIIIA	Ratespiel
Monopoly	3828	VIIIA	Gesellschaftsspiel
Mühle	7250	XIIB	Brettspiel
Nimm	1933	XIIB	Stöckchenziehspiel
NR-Clap	2489	XIIIA	Zahlenrategeschicklichkeitsspiel
Pac-Man	2309	VIA	Körnerfresser im Laby gegen Geist
Pharao	43220	VIIA	Schatzsuche in den Pyramiden
Plan	1885	VIIIA	Spielfeldplan zu Monopoly
Polizist	1840	VIIA	Nummernschilder merken
Raumschiff	3854	IIB	Landung auf vier Planeten
Rechnen	2511	VIB	Rechentainerspiel
S-Uhr	1650	XA	Schachuhr
Schieber	2358	IA	Quadratisches Zahlenschiebespiel
Schiffe	5486	IIB	Schiffeversenken (Plotter)
Schnellboot	2597	VIB	Schiffeversenken auf Display
Sechser	1942	IIA	Würfelspiel gegen Computer
Senso	1811	XIIB	Reaktionszeitspiel
Shof BRD	33325	XIIIA	Hubschrauber'simulation' über BRD
Shooter	1747	VIB	Pistolenschießen auf Punkt
Slot	5616	VIA	Einarmiger Bandit
Solitaire	2000	VIB	Brettspiel
Spacepilot 2	5572	VIIIB	Landung eines Raumschiffes
Splat	13718	XIIB	Superspiel in ML (Überraschung)
Spukschloß	49743	VIIIB	Grafikadventure
Starwars	4178	VIB	Raumschiffabschießspiel
Strasse	3655	IIA	Würfelspiel gegen Computer
Superhirn	1012	VIB	Erraten von Farbkombinationen
Target	1666	VIA	Armbrustschießen
Tetris	4130	VIB	Bausteinspiel
Tron	1510	VIA	Einmauern des Gegners
Tron ML	6701	VIIIB	Geschicklichkeitsspiel für zwei P.a
Universum	33714	VIIIB	Start und Landungen von Raketen
Usher	1765	VIB	House of Usher
Viergewinnt	2323	XIIB	nicht drei, sondern vier gewinnt!
Schlange	1541	XIVB	Geschicklichkeitsspiel

## Grafikprogramme

Programmname:	Bytes:	Diskette:	Beschreibung:
39-Zeichen	3226	IIB	Darstellung von kleinem Schriftsatz
3D-Display	20464	XA	3D-Grafikschreibform auf Papier
3D-Funktion	2771	IA	Plottet 3D Muster einer Funktion
Aus	532	XIIB	Ausgabenbelegausdruck
Barcode	3410	IVB	Plotten gewünschter Barcodes
Bildnis	4230	IA	Plotterbild vom PC-1600er System
Brief	2549	IIB	Kurzbriefausdruck
Cat	15602	XIIIB	Katzen(jammer)plot
Compu	8463	XIIIB	Computerschriftsatz (siehe Script und Handwriting)
Copy-Gra	951	IA	Ausdruck von Displaybildern
Design-Prog-Mix	103709	XIVA	eine Disk voll mit Plotterbildern
Diskbeschr	1116	VB	Diskettenbeschriftung 5¼ Zoll
Editor	2736	IIIB	Zeichenprog. für Displ. mit Hardcopy
Ein	530	XIIB	Einnahmebelegausdruck
Errorcodes	10380	IVB	Darstellung aller Errorcodes
Falco	1212	IIIA	Falcographik auf Display
Ferrari	975	VB	Ferrari GTO Graphik auf Display
Fischel	1101	IIA	Graphik des Fischelmackers
Fraktale	5499	IIIA	Zufallsgraphiken mit Spezialfunktion
Gefahrstoff	8805	IIIA	Plotten von Gefahrenschildern
Globus	6395	IIB	Variabler Ausdruck der Erdkugel
Handwriting	7934	XIIIB	Handschrift auf Plotter (von P.L., super!)
Hardcopy	1211	IIB	Druck eines Textes in Linienschrift
Herzplott	1124	IIA	Plotten eines Herzen mit Inschrift
Jahreskalender	1423	VB	Plotten eines Jahreskalenders
Manugraf	2333	IIB	Zeichnen auf dem Display
Monalisa	15394	XIIIB	Monalisa in NoMonoChrom auf Plotter
Mondphasen	2269	IIIA	Mondphasenkalender auf Plotter
PC-1600A	6624	IIB	Druck des PC-1600ers
Raster	1124	IA	plottet variable Raster
RND-Graph	1317	IIB	Erstellen von Zufallsgraphiken
RNDPoint	1193	IIB	Zufallsdarstellung von Punkten
Scanner	1894	IIIB	Einlesen von Bildern mit Ausgabe
Script	11033	XIIIB	Schreibschrift (siehe Handwriting)
Schoenschrift	10448	VB	Darstellung von Texten in Schreibs.
Schrift	690	IA	variabler Ausdruck von Sätzen
Spaceshuttle	3272	VB	Plott eines Spaceshuttles
Stern	705	IA	Bild eines Sterns
Symbol	2054	IA	graphische Erstellung von Sonderzei.
Taschenkalender	1879	XA	Druckt kleine Kalenderseiten
Tech 1.01	6165	VB	Technische Zeichenhilfe auf Plotter
Varliste	183	VB	Plotten einer Variabelliste
Worldmap	6618	IVB	Weltkartenplott
Shadow	11724	XVIIA	Schriftart Shadow mit Plotter
Romanik	21453	XVIIA	Schriftart Romanik mit Plotter

## Maschinenprogramme

Clock	210	XVIA	Uhranzeige jederzeit mit Shift (KiKiSoft)
Copy 8200	517	IIA	Diskettenkopierprogramm
DiskWorks	5502	XVIIIA	PC1600 Benutzeroberfläche (by KiKiSoft, super)
Date			Speicherresident, zeigt Datum und Uhrzeit an
Exitus	848	VB	Löschen der Ramdisc von Prog's
Hexmonit	1400	IIA	Speicherdurchleuchtung und plotten
Interne Uhr	1102	XIIB	Uhrzeit im Display bei Knopfdruck
Mapro	2388	IIA	Eingabemonitor. Maproverschiebung

# FreiBits

Programmname:	Bytes:	Diskette:	Beschreibung:
Newretter	116	IIIA	Wiederbringung gelö. Programme
Optichar	1821	VB	Verändern des Zeichensatzes im Com.
Poker 1	938	IIIA	Umwandlung von Mapros in Basic-Pokes
Poker 2	1193	IIA	Umwandlung von Mapros in Basicprogs
Sound	46	IIIA	Geräuschkurve
Driver-C	477	XIVB	Tonbelegung der Tasten
E-Z-REN	333	XIVB	Ein-Zeilen-Renumer
XMEM			speicherresident, zeigt freien Speicher, Uhrzeit, Power an

## Statistik

Diagramm	7446	IA	Kreis- Balken- und Kurvendiagramme
Diagramm 2	4489	XIIB	s.o.
Tabellen	4304	IIIA	Tabellenkalkulation
Torte	1439	IIB	Tortendiagramm
Verkauf	4150	IIIB	Verkaufsdiagramm von 10 Artikeln

## Mathematik

Funktion	1721	IA	Funktionsberechnung mit Darstellung
Funktionsplott	1770	IIA	Funktionsausgabe auf dem Plotter
Galton	1476	IIIA	Galtonisches Kugelbrett
Umrechnung	2597	VB	Zahlenumrechnung Hex, Bin, Dez

## Demoprogramme

39-Zeichen	2518	IIB	39-Darstellung auf dem Display (Demo)
ASCII	1443	IA	Darstellung aller ASCII-Zeichen
Cardtrick	1304	VIA	PC-1600 errät Ihre Karte
CHR\$	766	IA	Demoversion aller Zeichen
Demo 1600 1	1572	XIIB	Grafikdemonstration
Demo 1600 2	2333	XIIIA	Graphische Demo vom PC-1600
Flaggen	2820	IIIA	Dän. Amer. Eng. Flaggen mit Hymnen
Kobold	3262	VIA	frei beweglicher Kobold auf Display
Kreise	656	XIIB	Schnelle bewegte Kreise in ML
Läufer	613	XIVA	Jogger auf Display (für sportliche Hacker)
Movie	646	IA	Schriftzug des Softwareherstellers
Schraffur	1268	IIB	Schraffurdarstellungen f. LINE-Befehl
Sounder	1635	XIIIA	Demo von Tonspielereien
Standuhr	3084	XIIIA	Wanduhr auf Display (tickticktick...)
Zug	2823	IA	Güterzugfahrt mit Rauschgenerator
Demo 1600 3	8577	XVIA	Grafikdemo

## Textverarbeitung und Dateiprogramme

Adressen	6968	IIB	Adressverwaltungsprogramm
DataBrowser	2600	???	Karteikasten, Version 0.98 (KiKiSoft)
Datenbaum	4098	IB	Zuordnung von wissensch. Teilgebieten
Tabelle 1600	11060	XVIA	universelles Datenverarbeitungsprog.
Text	5431	VB	Textverarbeitungsprogramm
Text+	6097	VA	Textverarbeitung mit Blockoperation
Zettelkasten	5244	IB	Notizzettelkasten(Video, Adressen, usw)

## Musik, DFÜ, usw.

Bach	2534	IIIA	Präludie
ComInit	4157	IIIA	Initialisierung des COM1-Ports
Mailbox	193	IIA	kleines DFÜ-Programm
Musik	9544	IB	Musikprgramm mit Notenausdruck usw.
Piano	2017	IIB	Klavierspielen auf dem PC-1600
Terminal	7246	IIA	Datenfernübertragung

## FreiBits, das Ende

So, jetzt wißt Ihr, was es so gibt im Fundus des Klüppchens. Wenn Ihr etwas davon haben wollt, dann schickt die Liste mit den Wünschen und eine Diskette (oder die benötigte Anzahl) an die Redaktionsanschrift in Essen. Am besten Ihr legt noch einen selbstadressierten und in etwa richtig frankierten Umschlag (damit Gernot als armer Student nicht noch seinen PC-1600 verkaufen muß, um die Post bezahlen zu können! Der Säzzer) bei und wartet...

## Das Letzte

Scheiße, schon fertig! Das war der Ausruf, den ich gerade einem Kollegen entgegenschmetterte, als ich die FreiBits-Liste fertigstellte. Richtig ist das natürlich nicht, einfach im Büro die ZuSpät zu vollenden. Aber ich verspreche Euch, daß es sich hierbei nur um eine Ausnahme handelte. Ansonsten komme ich kaum dazu mal ein ausgedehntes Bürofrühstück mit einer Tasse Kaffee und einer Tageszeitung zuende zu bringen. Es gibt nichts Ätzenderes, als einen langweiligen Bürotag. Und langweilig sind meine Tage nun wirklich nicht.

Nun denn. Die ZuSpät ist fertig und es bleibt mir nur noch ein wenig Platz für die Kolonne 'Das Letzte'. Die Frage ist nur: Was schreibe ich nur? Zu welchem Thema schreibe ich? Schreibe ich einfach nur um des Schreibens Willen? Oder produziere ich einfach mal etwas wirklich sinnvolles?

Ich weiß es nicht und werd' mal sehen, was dabei herauskommt. Ihr somit auch.

Hoffentlich habt Ihr bei dem ganzen Schwachsinn mit Interviews und Testberichten, Anleitungen und FreiBits überhaupt bis hierher durchgehalten.

In gewissem Sinne ist die ZuSpät nämlich auch ein Test für das Durchhaltevermögen der Leser. Wer interessiert sich schon wirklich für Benutzeroberflächen, Tabellenkalkulationen, Datenbanken, Patchprogramme und sonstigen Anwenderscheiß. Das einzig wirklich relevante kommt doch eindeutig aus dem Hause HR-Soft. Emstek. Harald ist der weltbeste Spieleschreiber, den die PC-1600-Gemeinde jemals hervorgebracht hat. Hoffentlich bleibt ihm der Assembler noch lange erhalten, so daß er uns noch weiterhin mit schönen und kurzweiligen Game-Tools versorgen kann.

Gut, ein Nintendo Gameboy hat selbstverständlich auch seinen Reiz. Aber was ist er schon gegen unseren PC-1600. Das Display ist zugegebenermaßen ein wenig besser zugeschnitten für Breitwandspiele à la Super-Mario, aber ist das denn überhaupt ein Spiel? Immer dieses dumpfe Herumgehüpfel! Da lobe ich mir doch das schöne ruhige MauMau. Eine Entspannung nach vollbrachter Arbeit. Genau das Richtige für die Minuten danach.

Ich hätte da allerdings noch einen Vorschlag für Harald. Für ein neues Spiel. Selbstverständlich auch ein

Kartenspiel (jetzt bloß nicht Doppelkopf, Skat oder ein anderes Spiel, das man besser mit drei bis vier netten Mitmenschen bei dreißig bis vierzig Täbchen Bier spielt). Nein, wer - so wie ich - einen großen Bruder mit einem i486-Prozessor sein Eigen nennt und auch MS-Windows darauf installiert hat, der kennt das Spiel. Es heißt Solitaire, aber nicht das Herumgehüpfel über Steine (im Rechteck), sondern im eigentlichen Sinne eine Passions (keine Ahnung ob das richtig geschrieben ist). Jeder wird es kennen. Es ist ein nettes Spiel, mit dem man sich wunderbar entspannen kann, wenn man es nicht zu viel spielt. Also Harald: wenn Du es nicht kennen solltest, dann kann ich dir nur empfehlen, mal einen oben beschriebenen PC zu suchen und Dir das Spiel anzusehen. Aber wenn es geht, realisier' nicht die VEGAS-Variante, sondern die einfache, bei der man den Stapel so oft durchmudeln kann, wie man möchte. Das ist dann die wahre Entspannung.

In diesem Sinne. Ich wünsche Euch was.

Christian

## Das Allerletzte

Ob es das Allerletzte wird, das kann ich im Moment noch nicht sagen, das schafft - glaube ich - keiner zum jetzigen Zeitpunkt. Es ist aber zu vermuten, daß es nicht das Allerletzte sein wird, weder im eigentlichen, noch im übertragenen Sinn. Jetzt bleibt nur noch eine Frage: Was könnte das Allerletzte sein?

Hier die Antwort. Das nächste **Benutzertreffen!** Es soll diesmal in Dortmund stattfinden. Und zwar bei Christian Becker. Adresse im entsprechenden Teil. Der Termin ist der **15. Oktober 1994** Sollte das nicht gehen, so kann **alternativ** auch der **8. Oktober 1994** ins Auge gefaßt werden. Um Anmeldung wird gebeten. Schlafplätze (Fläche) stehen zur Verfügung, wenn Schafsäcke und Isomatten oder LuMas (2 sind vorhanden) mitgebracht werden.